CPC . AMIGA . ST . C64 . PC . NEC . NINTENDO . SEGA

joystick NUMERO 11

NUMERO 11 - DECEMBRE 90 - 25 F

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

324 PAGES

REPORTAGE :

LE JAPON

EMPIRE DES SOFTS

3 SUPER CONCOURS

50 000 F

DE PRIX

à gagner !

SUPPLEMENT

CONSOLES

NEWS

MAGAZINE N°6

INTERVIEW

BITMAP BROTHERS



T 2788 - 9011 - 25,00 F

N° 11 DECEMBRE 1990 ● 25 F
● BELGIQUE : 183 FB ● SUISSE : 7,50 FS
● LUXEMBOURG : 180 FL
● ISSN 0994-4559

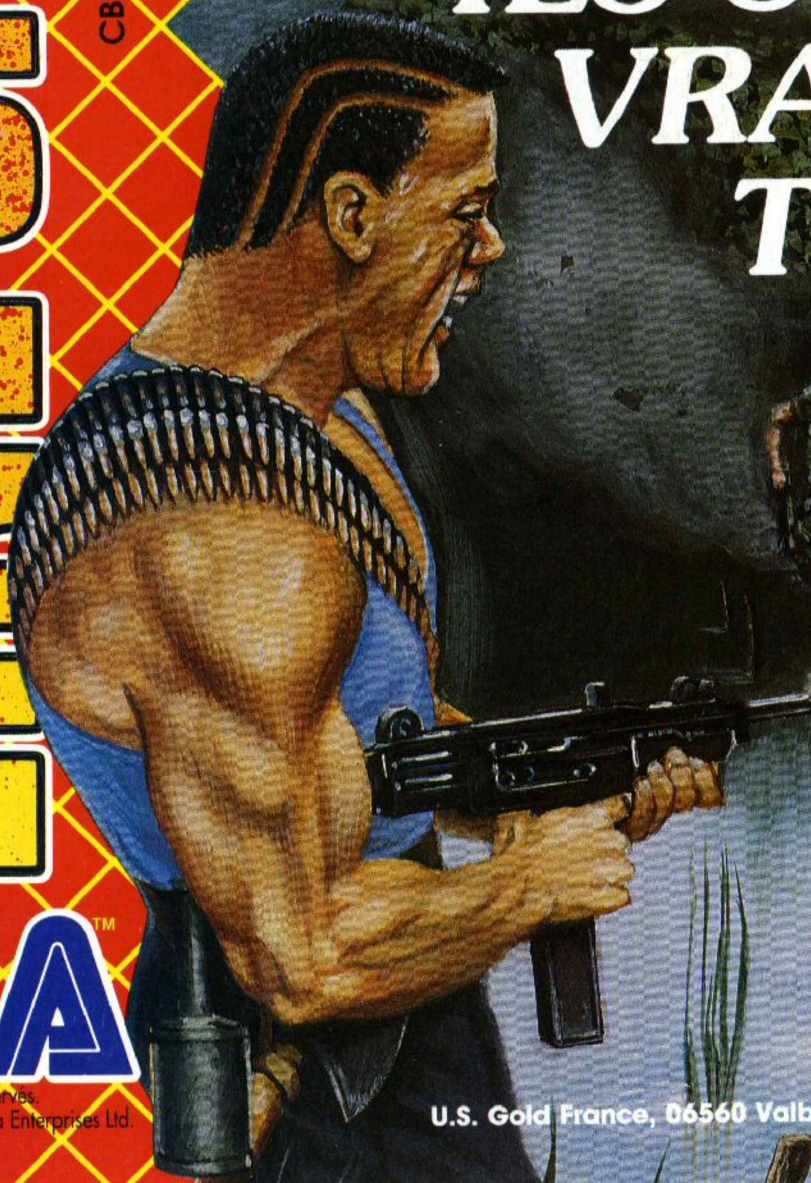
Vous avez percé les lignes ennemies et capturé la mitrailleuse "Rapière" ... Il vous faut maintenant retourner au camp ... mais d'abord, vous devez traverser la Ligne de Feu.

Préparez-vous à appuyez follement sur la gâchette. Affrontez les eaux blanches des rapides à bord de puissants bateaux, pilotez des avions à travers les jungles épaisses en exécutant des mouvements avant, arrière, circulaires et en évitant les escadrilles d'hélicoptères qui veulent votre peau.

LINE OF FIRE™

U.S. GOLD®

Disponible sur
CBM 64/128 & Amstrad cassette & disquette,
Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.



SEGA™

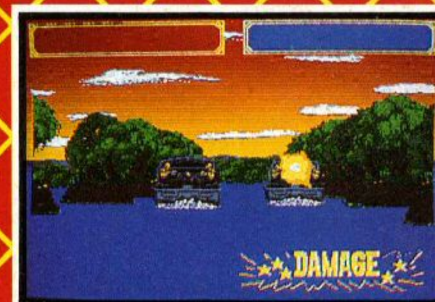
U.S. Gold France, 06560 Valbonne. Tel: (1) 43 35 06 75

Utilisez votre Rapière pour traverser avec fracas les lignes ennemies ... semant le dévastation d'un coup de bouton. Les opérations précédentes étaient un picnic du dimanche comparées à celle-ci. L'entrée était dur – la sortie sera presque impossible !
La Ligne de Feu – "Cette fois-ci, ils sont allés vraiment trop loin !"

FOIS, ALLÉS NT LOIN"









Photos d'écran prises à partir de formats divers.



Les prises de vue d'écran sont prévues uniquement à titre d'illustration du jeu et ne sont pas des visualisations graphiques, dont la qualité et l'aspect peuvent varier considérablement d'un format à l'autre, et qui sont soumises aux spécifications de l'ordinateur.



Description des jeux sur 3615 Micromania.

N°11 sommaire

COURRIER DES LECTEURS 8

NEWS 10

CONCOURS

HAZARDOUS 68
SFMI 70
INFOGRAMES 72
RESULTAT 76

LE GRAND ZOO 80

BRIAN FARGO

C'EST GENIAL 90

ABONNEMENT 92

TESTS

AMIGA

A 10 TANK KILLER 234
AWESOME 220
BOTICS 311
DEATH TRAP 240
DRAGON BREED 258
EXPLORA III 242
FINAL CONFLICT 300
GOLDEN AXE 306
GREMLINS II 212
INDIANAPOLIS 500 266
ISC 245
ISHIDO 249
JUPITER MASTERDRIVE 248
KICK OFF II EXPANDED 298
MASTERBLAZER 246
MONTY PYTHON'S 280
MYSTICAL 282
NARCOPOLICE 308
NIGHT HUNTER 305
OOOPS UP 264
POLE 500 268
RICK DANGEROUS II 206
ROGUE TROOPER 270
SCI 252
SPINDIZZY WORLDS 276
SUPREMACY 236
THE FINAL BATTLE 302
THE LIGHT CORRIDOR 213
TORVAK THE WARRIOR 244
ULTIMA V 249
UN SQUADRON 261
WINGS OF DEATH 288
Z-OUT 232

CPC

ART OF WAR 245
LAST NINJA REMIX 260
MONTY PYTHON'S 280
PANZA 296
RICK DANGEROUS II 206
SUBBUTEO 216
SUPER OFF ROAD 239
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 250
THE SPY WHO LOVED ME 272

PC

ALPHA WAVES 284
ALTERED DESTINY 224
BANDITS KINGS 290
COUGAR FORCE 208
COVERT ACTION 254
DRAKKHEN 222
GEISHA 210
JACK N. COURSE OF 1990 214
MONTY PYTHON'S 280
NIGHT SHIFT 274
OPERATION STEALTH 226
PANZA 296
SWAP 292
TEST DRIVE 3 262
THE SECRET MONKEY ISLAND 228
WONDERLAND 202

ST

ALPHA WAVES 284
ATOMIC ROBO-KID 213
BOTICS 311
CHESS SIMULATOR 261
CRYSTAL OF ARBOREA 304
EXPLORA III 242
FINAL CONFLICT 300
FUTURE BASKET BALL 305
GREMLINS II 212
LOOPZ 230
MONTY PYTHON'S 280
POLE 500 268
SHADOW OF THE BEAST 245
SPEEDBALL II 256
STRIDER II 204
SUPER OFF ROAD 239
THE FINAL BATTLE 302
TORVAK THE WARRIOR 244
TOYOTA CELICA RALLYE 278
WINGS OF DEATH 288



SHADOW OF THE BEAST



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

aire

CONSOLES NEWS 93

GAME BOY
ASMIK WORLD 142
BOULDER DASH 126
BOXING 130
BUGS BUNNY 152
DR MARIO 132
FORTRESS OF FEAR 132
GHOSTBUSTERS 136
LUNAR LANDER 138
MACH MANIA 148
PALAMEDES 126
Q BILLION 142
SPIDERMAN 147
VOLLEY BALL 130
VOLLEY FIRE 143
WARRIORS 138

LYNX
KLAX 148

MEGADRIVE
ARROW FLASH 152
BUDOKAN 146
BURNING FORCE 119
DYNAMITE DUKE 140
FATMAN 123
FINAL ZONE AXIS 120
POPULOUS 144

NES
BIONIC COMMANDO 136

PC ENGINE
AERO BLASTER 128
BATMAN 122
DARK LEGEND 124
DIE HARD 150
DINOSAURES 129
GOMOLA SPEED 151
HANNY ON THE ROAD 135
JACK NICKLAUS GOLF 120
LEGION 129
RABIO LEPUS SPECIAL 118
VALIS III 121

SEGA MASTER SYSTEM
GP MONACO 134
PARLOR GAMES 125

JEUX CRACK 159
COURS DE BIDOUILLES 160
AMIGA 180
CPC 161
C64 167
PC 192
ST 170
SECOURS 194
PETITES ANNONCES 196

ARCADES
DARK SEAL 316
RACING HERO 320
RAIDEN 312
SNOW BROS 313
THE COMBATRIBES 314
US.AAF MUSTANG 318



SUPER OFF ROAD RACER

JOYSTICK: 103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS Tél (1) 47 89 59 54 Téléfax : (1) 43 33 03 23. • JOYSTICK est une publication mensuelle éditée par LE GROUPE SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, Tel (1) 42 96 55 59 • SERVICE TELEMATIQUE: 3615 JOYSTICK . SYSANIM : SEB• CENTRE SERVEUR: Azursoft • ***DIRECTEUR DE LA PUBLICATION:*** Marc ANDERSEN • ***REDACTEUR EN CHEF:*** Henri LEGOY • ***REDACTEUR EN CHEF ADJOINT:*** Michel DESANGLES • ***COORDINATION :*** Olivier Cattier et Claude Lucas • COUVERTURE : Nuit de Chine • DIRECTION ARTISTIQUE: Pixel Press Studio • ILLUSTRATEUR: Yacine • ILLUSTRATION PAGE 159 : Bruno Bellamy • CORRESPONDANT PERMANENT EN GRANDE-BRETAGNE : Derek de la FUENTE • PUBLICITE: Marc ANDERSEN, Isabelle WEILL. • MODIFICATION DE SERVICE ET REASSORT DES ANCIENS NUMEROS : N° VERT 05 19 84 57 • ABONNEMENTS : (1) 42 96 55 59 Huguette UZAN • DIRECTEUR DES VENTES: Promevente-Michel IATCA: 45 23 25 60 Terminal: EB6 • PHOTOGRAVURE: Efa - PSD - RPM - Integraal • IMPRIMEUR: Jean Didier • DISTRIBUTION: Transports Presse • Commission paritaire n° 70725 ISSN 0994-4559-Dépôt légal à parution • Publication inscrite à l'OJD • ILLUSTRATIONS DE COUVERTURE : THE SECRET OF MONKEY ISLAND et STRIDER 2.

Dormir...

Fatigués, on est. Encore plus de pages que le mois précédent. Bon, faut pas vous attendre à ce qu'on continue comme ça jusqu'à la Saint-Glinglin. Le prochain numéro sera probablement aussi gros, mais après, on revient à des proportions plus humaines.

Y a plein de choses, dans ce numéro. Des interviews (dont une des fameux Bitmap Brothers), des tests à la pelle, des pokes, plein de trucs. Je vais pas vous faire le détail, il vous suffit de tourner les pages.

Sinon, ça va, vous? L'école, ça marche? Y a des manifs, vous êtes au courant? Vous relevez la tête de votre écran, de temps en temps? Il faut: les manifs, c'est comme un jeu, faut dégommer des machins qui arrivent par vagues et éviter les baffes, mais on n'a qu'une seule vie. Sympa.

Il y a eu beaucoup de salons ce mois-ci: Atari, le Salon de la Micro, Amstrad... On vous parle des deux premiers, mais le troisième se tenant à l'heure où j'écris ces lignes, on n'en causera que le mois prochain.

On déménage, au fait. Vous devez désormais envoyer votre courrier à: Joystick, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris.

Voilà. El canardos esta finitos, vamos dormiran. Hasta la vista, et muerta la vaca.

NOUVELLE NUMEROTATION DES TESTS

Encore une fois, on tente de changer la numérotation des tests, afin de coller le plus près possible à la réalité. Bien évidemment, les notes sont toujours subjectives, mais nous avons adopté un système de comparaison qui devrait accroître la précision de nos appréciations. Rappelons donc l'échelle de valeur: de 50 à 60, c'est un jeu moyen; de 60 à 70, pas mal; de 70 à 80, un bon jeu; 80 à 90, très bon, et enfin, de 90 à 100, exceptionnel. En gros, les jeux sont classés selon des critères divers (genre, machine, etc), puis les notes sont attribuées automatiquement par une feuille de calcul. On teste le système pendant deux numéros, s'il s'avère qu'il fonctionne, on l'adopte, sinon, on vous repropose un autre système dans deux mois! Oï!

NE MOUR

une exclusivité j





La bible des pokes contient des milliers de trucs, d'astuces, de patches, de cheat modes, de plans et de solutions pour tous les jeux sur tous les micros et consoles. Un must indispensable à posséder absolument.

A SAISIR D'

LE VOLUME 1 EST EN VENTE

JUSQU'AU 31 DÉCEMBRE

CHEZ TOUS LES MARCHANDS D
PAR CO

EZ PLUS !

oystick

NOUVEAU

URGENCE !

VOLUME 2

LA BIBLE DES POKES

joystick

ORS SERIE
PPLEMENT AU N° 12

2ème PARTIE DE M à Z

AMIGA
ATARI ST
C64/128
UM
NTENDO
GAMEBOY
YNX
EGADRIVE
UPER GRAFX
NEC

UN DÉLUGE DE VIES INFINIES

DES MILLIERS D'ASTUCES, VIES INFINIES, SOLUTIONS ... POUR TOUS LES JEUX.

SORTIE GALACTIQUE LE 15 JANVIER 1991

ATTENTION:
CES HORS-SERIE NE SONT PAS INCLUS DANS L'ABONNEMENT

JOURNAUX OU
RRESPONDANCE

BON DE COMMANDE
(à decouper, photocopier où recopier)

OUI ! Je veux recevoir "LA BIBLE DES POKES", chez moi.
Je joins un chèque de ......F à l'ordre de JOYSTICK,
103, Boulevard McDonald - 75019 PARIS

- ☐ Volume 1 ———— 40 F*
- ☐ Volume 2 ———— 40 F*
- ☐ Volumes 1 et 2 ———— 80 F*

LE PORT EST GRATUIT

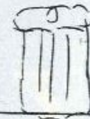
* Tarifs pour la France Metropolitaine - Rajouter 10 F pour le reste du monde

NOM: ____
PRENOM: ____
ADRESSE: ____
CODE POSTAL: ____ VILLE: ____
AGE: ____ ORDINATEUR: ____

courrier



















Voici quelques dessins de François Bernard, un observateur pointilleux des scènes de la vie quotidienne.

(les dessins en question)

■ Je ne suis pas parisien, et je ne connais donc pas l'argot de la capitale. Que signifie "à donf"?

Sébastien Schmitt, Anvers

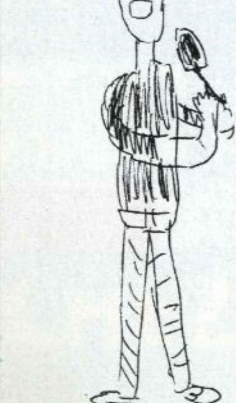
Comment, tu ne connais pas ça? C'est une expression assez ancienne, en verlan, qui signifie "à fond". On peut l'utiliser aussi dans des phrases comme "un puit sans donf" (J'M Destroy), "Le lundi à donf" (Les Super Valables), mais on le trouve dans des ouvrages plus classiques comme "La Peste": "Je dévalai la dune à donf" (Albert Camus), ou "La légende des Siècles": "L'œil était dans la tombe, et ragardait à donf" (V. Hugo), ou encore "Du côté de Swann": "Au donf, malgré ses airs bourrus, il avait bon donf" (M. Proust). Il faut te tenir au courant!

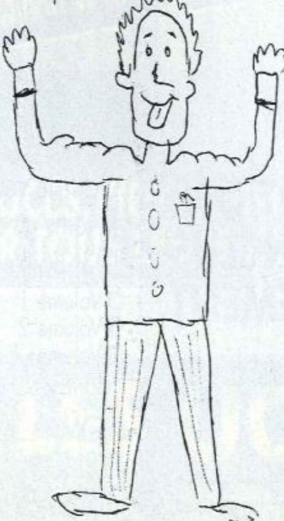
■ Je vous écris pour remettre certaines choses à leur place au sujet notamment du salon. C'était nul, même plus, et je suppose que les revues spécialisées vont y aller de leur rapport favorable comme d'habitude alors que la plupart des visiteurs ont trouvé ça nul. Il manquait la plupart des éditeurs, seul Ubisoft s'en sort bien. Et l'animation de votre stand était nulle. Ce salon 90 aura été un bide...

Hugues

En effet, ce salon n'était pas des plus excitants. Et c'est vrai, notre stand ni très animé ni très coloré. Ceci dit, on n'est pas danseurs de claquettes, ni cirque ambulant. C'est pas notre métier, de faire des salons. Et puis, on préfère causer avec les lecteurs, c'est le plus important. Et on n'a pas le temps (avec le canard qui n'arrête pas de grossir, on est assez pris). Bon, on essayera de faire mieux la prochaine fois. Promis.

FAITES- NOUS PART DE VOS PROBLEMES, CRITIQUES, SUGGESTIONS ET MEME COMPLIMENTS EN ECRIVANT A JOYSTICK





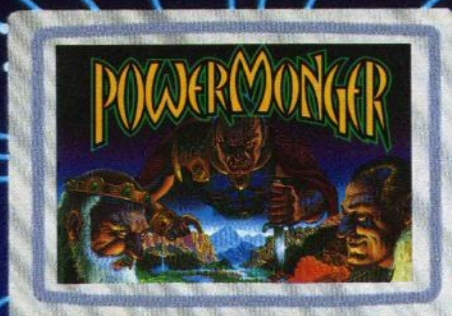


Les Top NASA



TOP 8 bits

- **SHADOW OF THE BEAST** — GREMLIN, AMSTRAD CPC
- **PRINCE OF PERSIA** — BRODERBOUND, AMSTRAD CPC
- **SAINT DRAGON** — STORM, AMSTRAD CPC
- **SLIDER** — MICROID, AMSTRAD CPC
- **BEST OF CODE MASTERS V4** — CODE MASTERS, AMSTRAD CPC
- **RICK DANGEROUS 2** — RAINBIRD, AMSTRAD CPC
- **MOONBLASTER** — LORICIEL, AMSTRAD CPC
- **BEST OF CODE MASTERS V3** — CODE MASTERS, AMSTRAD CPC
- **GREMLIN 2** — ELITE, AMSTRAD CPC
- **10 JEUX EXTRAORDINAIRES** — GREMLIN, AMSTRAD CPC
- **KICK OFF** — ANCO, AMSTRAD CPC
- **BEST OF CODE MASTERS V1** — CODE MASTERS, AMSTRAD CPC
- **EAGLE RIDER** — MICROID, AMSTRAD CPC
- **LOTUS ESPRIT** — GREMLIN, AMSTRAD CPC
- **WORLD CUP 90** — EMPIRE, AMSTRAD CPC



LE JEU DU MOIS

POWER MONGER

TOP 16 bits

- **POWER MONGER** — ELECTRONIC ARTS, ATA/ST/STE
- **SAINT DRAGON** — STORM, ATA/ST/STE, AMIGA
- **M1 TANK PLATOON** — MICROPROSE, ATA/ST/STE, AMIGA PC
- **SIMULCRA** — MICROPROSE, ATA/ST/STE, AMIGA
- **PRINCE OF PERSIA** — BRODERBOUND, ATA/ST/STE, AMIGA PC
- **SLIDER** — MICROID, ATA/ST/STE, AMIGA
- **ACCOLADE IN ACTION** — ACCOLADE, PC
- **TEAM YANKEE** — TITUS, ATA/ST/STE, AMIGA
- **INDI 500** — ELECTRONIC ARTS, AMIGA
- **CHUCK YEAGER AFT** — ELECTRONIC ARTS, ATA/ST/STE
- **TEST DRIVE 3** — ACCOLADE, PC
- **RICK DANGEROUS 2** — RAINBIRD, ATA/ST/STE, AMIGA PC
- **F-19** — MICROPROSE, AMIGA PC
- **MEGA HITS** — LORICIEL, PC
- **TIME RACE** — LORICIEL, PC, ATA/ST/STE

47000 AGEN 90, boulevard de la République T : 53.66.93.99
49000 ANGERS Centre Commercial des Halles T : 41.86.11.00
64600 ANGLET Centre Com. Mercure Av. J.L. Laporte T : 59.52.40.69
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T : 50.51.47.22
06600 ANTIBES 2928, route de Grasse T : 93.74.18.06
59410 ANZIN Centre Commercial Petite Forêt T : 27.29.36.90
95100 ARGENTEUIL 53, rue Paul Vaillant Couturier T : 39.61.40.44
13200 ARLES 2, bis place Lamartine T : 90.96.11.02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T : 90.85.82.10
73000 BASSENS CHAMBERY Ct. Com. Galion. rue Centrale T : 79.70.53.33
90000 BELFORT 52, faubourg de France T : 84.28.38.21
25000 BESANCON Ct. Com. Chateaufarine rte de Dole T : 81.52.26.03
62400 BETHUNE Centre Commercial la Rotonde T : 21.56.98.10
92120 BOULOGNE 96, rue Jean Jaurès T : 46.05.59.04
62200 BOULOGNE SUR MER 25/27 rue Thiers T : 21.83.14.15
13470 CABRIES PL CAMPAGNE Ct Com. Barneoud Bt. B T : 42.02.54.45
14000 CAEN 87/91, rue de Bernières T : 31.86.65.30
62100 CALAIS Centre Commercial Continent T : 21.34.90.77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 août T : 93.38.82.83
37170 CHAMBRAY LES TOURS Ct. Com. Chambray 2 T : 47.28.21.30
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T : 37.21.28.28
50000 CHERBOURG 12, avenue de Paris T : 33.20.52.52
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Corneille T : 44.86.00.02
71680 CRECHE/SAONE Gal. March. des Bouchardes T : 85.37.16.55
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN186 T : 48.98.31.51
76200 DIEPPE Centre Commercial Mammouth T : 35.82.99.84
59140 DUNKERQUE 98/102 bd Alexandre III T : 28.63.89.77
38130 ECHIROLLES Ct. Com. Espace Comboire T : 76.33.34.81
69130 ECULLY Centre Commercial Le Perollier T : 78.33.68.01
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Commercial Epicentre T : 48.29.11.50
27000 EVREUX Cap Caer Normanville T : 32.31.17.17
91000 EVRY Centre Commercial Evry 2 T : 60.77.39.59
83600 FREJUS 805, avenue de Lattre de Tassigny T : 94.53.32.02
72000 LE MANS C.C. Beauregard Interm. Rt d'Alençon T : 43.23.36.40
59000 LILLE 59, rue Nationale T : 20.57.59.12
69002 LYON 26, rue Grenette T : 78.42.99.79
78200 MANTES LA JOLIE 6, avenue de la République T : 34.78.64.40
13006 MARSEILLE 39, avenue Cantini T : 91.78.00.61
14120 MONDEVILLE Centre Commercial Supermonde T : 31.34.20.30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T : 77.34.19.85
68000 MULHOUSE 75, rue Franklin T : 89.59.89.89
54000 NANCY Centre Commercial St Sébastien T : 83.35.70.92
44000 NANTES Place du Change T : 40.48.19.96
58000 NEVERS 1, rue Hoche T : 86.21.50.40
06000 NICE 4, boulevard J. Jaurès T : 93.80.87.87
06000 NICE 122, boulevard Gambetta T : 93.88.57.57
30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T : 66.29.87.99
62900 NOYELLES GODAULT C. Commercial Auchan T : 21.49.77.01
75010 PARIS 1, place Stalingrad T : 40.37.41.19
75001 PARIS 31, boulevard Sébastopol T : 42.33.74.45
75011 PARIS 31, avenue de la République T : 43.57.97.91
75007 PARIS 28, avenue Motte Picquet T : 47.05.30.00
75005 PARIS 97, rue Monge T : 45.35.00.13
75013 PARIS Ctre Com. Massena place Venetie T : 45.83.48.92
75014 PARIS 88, avenue du Maine T : 43.21.94.30
75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T : 45.74.59.74
75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T : 43.27.79.11
75019 PARIS 211, rue de Belleville T : 46.07.25.97
64000 PAU 2, boulevard Commandant R. Mouchotte T : 59.30.64.66
34470 PEROLS Z.A.C. du Fenouillet T : 67.50.02.49
66000 PERPIGNAN 26 Cours Lazare Escarguel T : 68.34.07.62
86000 POITIERS place du Marché N. Dame La Grande T : 49.41.63.40
17138 PUILBOREAU rue du 18 Juin C.C. Beaulieu T : 46.67.24.56
21000 QUETIGNY 11, avenue de Bourgogne T : 80.46.58.88
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T : 77.72.36.00
76000 ROUEN 43, rue des Carmes T : 35.07.07.07
76000 ROUEN Avenue de Caen T : 35.03.95.15
95200 SARCELLES Centre Commercial Les Flanades T : 34.19.61.00
93270 SEVRAN Centre Commercial Beau Sevran T : 43.83.41.11
93200 ST DENIS 3, Cours des Arbaletriers T : 48.20.12.15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T : 76.75.45.50
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T : 77.41.75.69
69230 ST GENIS LAVAL Ct. Com. St Genis 2 les B Barolles T : 78.56.43.35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE Ctre Com. Auchan T : 38.43.51.20
91700 STE GENEVIEVE/BOIS 96, route de Corbeil T : 60.16.28.50
67000 STRASBOURG place de l'Homme de Fer T : 88.22.34.00
65000 TARBES 1, avenue Bertrand Barrère T : 62.51.21.21
31500 TOULOUSE 88, allées J. Jaurès T : 61.62.90.36
31000 TOULOUSE 7/9, boulevard Lascrosses T : 61.23.90.94
10000 TROYES 7, rue de la République T : 25.73.73.89
26000 VALENCE Centre Commercial Valence II T : 75.55.98.92
69120 VAULX EN VELIN Ct. Com. du G. Vire. 1, av. Gabriel Péri T : 72.04.54.14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ Ctre Com. Villeneuve 2 T : 20.91.47.85
01440 VIRIAT Galerie Marchande La Chambière T : 74.23.48.82

Chez NASA, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN

NATHAN LOGICIELS

news previews

Au récent CES de Londres, nous avons profité de l'occasion pour rencontrer Brian Fargo, le dirigeant de la boîte américaine Interplay, dont les programmes sont distribués en Europe par Electronic Arts. Il présentait ses deux derniers jeux, Battle Chess II et Lord of the rings - sur PC pour l'instant, mais une version Amiga apparaîtra prochainement. Ancien programmeur lui-même, il se consacre actuellement à la conception proprement dite, et à la gestion de sa société. Ses opinions sur le marché européen, à la fois sur le marché micro-informatique et celui des consoles, donne une idée de la façon dont on est vu du côté américain. Interplay est connu surtout pour la série des Bard's Tales, Tass Time in Tone Town et les récents Battle Chess et Necromancer.



BRIAN FARGO

BATTLE CHESS II



Joy - Jusqu'à quel point Lord of the Rings est-il fidèle au roman de Tolkien?

Brian Fargo - Il est fidèle à l'extrême. Il y a déjà eu des tentatives par le passé d'adapter ces bouquins à la fois en jeux de rôles ou en jeux d'aventures, mais les vrais fans de Tolkien n'ont jamais trouvé dans ces adaptations de quoi les satisfaire. Certains des programmeurs de mon équipe ont lu le bouquin 37 fois! Ils vivent carrément dans l'univers de Tolkien - c'est pour ça entre autres que je les ai choisi. Tous les personnages importants, et tous les événements du livre sont dans le jeu. Nous avons aussi inclus des événements que Tolkien avait seulement effleuré. Il parlait parfois assez vaguement de certains événements et nous avons pris la liberté de les développer, de sorte que si tu as lu le bouquin, tu peux trouver des choses nouvelles, qui sont tout de même cohérentes avec la mythologie de Tolkien.

Joy - Combien peut-on diriger de personnages?

BF - A la base, on peut avoir 10 personnes dans le groupe. Mais c'est très variable. Il y a deux personnages obligatoires (Frodon et Gandalf), mais il y a 40 personnes qui peuvent rentrer ou sortir du groupe. C'est à toi de décider. A priori, on conseille plutôt de constituer le même groupe que dans le bouquin, mais si tu veux essayer une variation, laisser tomber Aragon ou un autre, libre à toi. C'est très flexible.

Joy - Je me permets d'insister: jusqu'à quel point vous êtes-vous écarté de la trame originale? Y aura-t-il des anachronismes dans le jeu? Il y a quelques années, Melbourne House avait fait leur propre adaptation, et ils avaient été accusés de prendre trop de licence artistique et de trop s'écarter du roman.

BF - Bien sûr, le joueur peut s'écarter un peu s'il le désire. Le concept est fait de telle façon qu'au départ du jeu, il y a des tas de choses qu'on peut faire, certaines tirées du bouquin, d'autres non. Mais quoi qu'on fasse, à certains moments, tous les événements convergent vers une seule situation qu'il faut résoudre pour pouvoir continuer. Ces situations, elles, sont directement inspirées du livre. Pour revenir à la question, comme tu peux te balader dans un monde entier, il se peut que tu rencontres des situations non explicitement prévues par Tolkien. Mais on a voulu donner aux fans de Tolkien des expériences nouvelles. On ne veut quand même pas que ce soit une copie conforme et linéaire du bouquin, ça n'aurait aucun intérêt.

Joy - Est-ce que tu vas utiliser les trois bouquins?

BF - Lord of the Rings est basé sur Fellowship of the Ring. Le premier bouquin n'avait pas véritablement de chute, la suite était déjà prévue. Nous avons donc mis un peu d'emphase sur la chute.

Joy - Faut-il être un fan de Tolkien pour apprécier le jeu, et pour pouvoir le terminer?

BF - Non, absolument pas. La grande qualité du jeu, c'est justement qu'il est très simple à comprendre. Tu peux le lancer et aussitôt tu es pris dedans. Même si tu n'es pas un fan des jeux de rôle, le système est conçu pour être vraiment simple à utiliser. De même que pour lire le bouquin, tu n'as pas besoin de le connaître d'avance! L'idéal, ce serait même que des gens qui n'ont jamais lu le livre se mettent à jouer, et décident par la suite de lire la trilogie!

Joy - Quelle est la taille du jeu, et quelle proportion des Terres du milieu comprend-il?

BF - Il y aura trois jeux différents qui représenteront les trois livres, et ainsi toutes les Terres du milieu seront couvertes. Le programme est énorme. Graphiquement, il y a 9000 écrans PC. Il a été développé en assembleur, avec un petit peu de C. Il sera ensuite porté sur Amiga très rapidement.

Joy - Y a-t-il des éléments graphiques originaux?

BF - Il y a une séquence très spectaculaire, "Minds of Moria". Il y a des graphismes exceptionnels, très dramatiques, qui sont très différents du reste du jeu.

Joy - Est-ce que tu es toi-même un fan de Tolkien, et est-ce que les droits d'un bouquin si prestigieux sont durs à acheter?

BF - Bien sûr, les 5 personnes du groupe sont de vrais fans. Nous avons tous été super contents quand j'ai réussi à avoir les droits. En tout, il nous a fallu un an et demi pour mener le projet à bien. Acheter les droits, ça a été très difficile. En fait, on a eu de la chance qu'il y ait eu de mauvaises adaptations par le passé. Ils n'avaient pas réussi à recréer l'atmosphère de Tolkien, et comme on est assez connus pour les jeux de rôles, Interplay devenait un choix évident pour les ayants-droits. Je suis allé les voir et je leur ai dit, écoutez, personne n'a réussi à faire une bonne adaptation, et je voudrais essayer de recréer le plus fidèlement possible le monde des Anneaux. Je leur ai expliqué comment nous travaillions, je leur ai dit que nous avions les meilleurs graphistes, parmi lesquels Hildebrant qui fait des couvertures de magazines et des calendriers, et qui est assez connu, ça les a intéressé et finalement ils ont accepté.

Joy - Le marché du jeu de rôle est très important aux Etats-Unis, as-tu fait des compromis pour que le jeu marche aussi en Europe?

BF - On sait aux USA que les européens préfèrent les jeux du style arcade/action. Pour être tout à fait honnête, à Interplay, on écrit les jeux auxquels on aimerait jouer, sans se préoccuper de savoir s'ils conviennent à tel ou tel marché. On fait de notre mieux, peut-être que les européens vont accrocher - je pense que certains vont accrocher et d'autres pas, c'est normal. Le seul critère, c'est que ça doit nous plaire à nous. Jusqu'à maintenant, on a eu pas mal de succès, donc notre méthode ne doit pas être si mauvaise que ça. On a commencé en 1982 et le but principal a toujours été de créer des jeux de qualité, amusants et prenants.



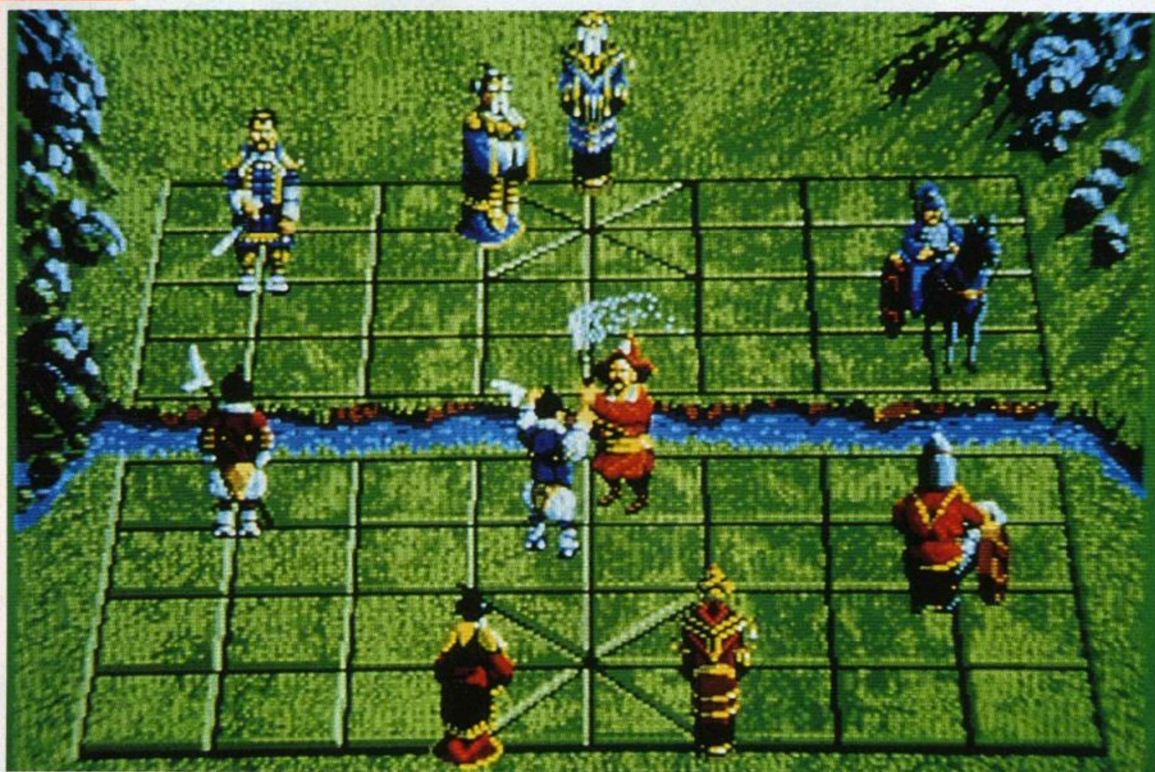
LORD OF THE RINGS

Joy - Aux USA, la bécane principale, c'est le PC. Y a-t-il d'autres machines sur lesquelles tu envisages de travailler?

BF - L'Amiga, puisqu'il semble que ce soit la machine la plus populaire eu Europe. Je dois dire que si le CD Rom commence à se répandre, on va sauter dessus, spécialement pour Lord of the Rings. On a même une version spéciale de Battle Chess qui sort bientôt sur CD Rom, dont les graphismes ont prix deux ans. On pourrait même adapter Lord of the Rings sur Sega 16 bits. Et peut-être une version différente sur Nintendo 8 bits. Comme pour les ordinateurs, le marché consoles aux USA et en Europe est très différent. Là-bas, les consoles ont littéralement écrasé l'industrie du software, qui a sensiblement diminué cette année. C'est Nintendo qui sort vainqueur. Je suis

BRIAN FARGO

surpris que les consoles soient encore si peu importante dans le marché européen. Remarque, c'est peut-être parce que les jeux micro sont peu chers, alors que les cartouches coûtent une fortune. C'est sûr que c'est pas un avantage, personne n'aime dépenser son fric! Aux USA, chaque machine a ses supporters ardents, le PC, le Mac, l'Amiga. Mais pour les consoles, c'est différent, elles sont plutôt situées dans le marché du jouet. Et les utilisateurs sont très influencés par des lubies à la mode, comme les Tortues ou les Simpsons. Un jeu extrêmement jouable ne marchera pas autant qu'un jeu qui bénéficie d'une grosse pub.



BATTLE CHESS II

Joy - Revenons au présent. Battle Chess 2 est ta dernière création. Comment as-tu fait pour faire une "suite"?

BF - Il faut que tu voies par toi-même! (NDLR: le test de Battle Chess 2 est dans le dernier numéro de Joystick). Quand on écrit un programme, on apprend tellement de choses en cours de route qu'on fait toujours mieux la deuxième fois. Dans Battle Chess 2/Chinese Chess, les graphismes sont bien meilleurs. Attention, ce sont deux jeux extrêmement différents; Chinese Chess est un vrai jeu chinois, pas une vague modification du jeu d'échec que l'on connaît. 80% des règles sont les mêmes, mais les variantes en font une expérience totalement différente. Je crois que les échecs occidentaux dérivent des échecs chinois. Plus exactement, les échecs ont été inventés en Inde, puis sont partis en Chine, et c'est de la version chinoise qu'on s'est inspiré en Occident. Le jeu qu'on a écrit est ce qui se rapproche le plus de la version originale. La grande amélioration, c'est la musique, et les effets sonores. Et puis, on a rajouté des touches humoristiques à un jeu sérieux. Il y a 200 Ko d'animation en mémoire. Quand on joue, on voit un paysage extrêmement fin et bien détaillé. On voit la Rivière Impériale qui divise la Chine en deux, le Nord et le Sud. Les pièces sont quasiment similaires aux pièces occidentales, il y a un roi, un cavalier, etc. Mais elles ne peuvent pas sauter d'autres pièces. Un ministre se comporte comme un fou, bien qu'il ne puisse se déplacer que de deux cases à la fois. Les gardes sont séduits par la reine, mais ne peuvent quitter la forteresse. Le roi non plus, d'ailleurs. Les pions sont comme ceux qu'on connaît, sauf qu'ils ne peuvent pas attaquer en diagonale. Au départ, ils avancent normalement, mais dès qu'ils ont passé la rivière, ils peuvent se déplacer à gauche et à droite. Il n'y a pas de promotion quand on touche le bord opposé. La pièce la plus étrange, c'est le canon, il ne peut attaquer une autre pièce que s'il y en a une troisième entre les deux, une sorte de bouclier. En somme, c'est comme les échecs occidentaux, avec des variantes. Et notre version est très interactive, entièrement animée. C'est visuellement impressionnant, les personnages se grattent de temps en temps, mettent la main à l'épée, etc.

Joy - Pour écrire ce type de jeu, faut-il être un maître d'échecs, ou un génie en maths? Et est-ce que l'écriture de l'algorithme prend beaucoup de temps?

BF - Hum... En fait, on travaille avec des boîtes qui ne font que ça, écrire des algorithmes d'échecs. On leur achète l'algorithme déjà fait. Pour Battle Chess I et II, ainsi que pour le III qui sortira l'an prochain, on a acheté les algorithmes à Oxford Softworks en Angleterre. On préfère passer notre temps à créer une belle interface visuelle et sonore. Il est inutile d'essayer de dépasser des gens qui ont littéralement consacré leur vie à l'étude des algorithmes d'échecs. Ça prendrait trop de temps. On a autant de graphistes que de programmeurs, et simplement faire l'interface nous a pris un an.

Joy - Tu es un bon joueur toi-même? Un cerveau?

BF - Meilleur que la moyenne, je pense, j'adore les échecs. Mais je n'ai pas programmé depuis cinq ans. Je suis plutôt un producteur: j'arrive avec une idée, et je forme un groupe pour la mener à bien. Je supervise tout le processus, je fais faire les boîtes, les manuels, je fais les relations de presse, et le jeu est terminé et part dans le public. Mon tout premier programme, à l'époque, s'appelait Demon's Forge, mais il n'est jamais sorti en Europe. J'ai aussi fait Mindshadow pour Activision. Mais je suis très content d'avoir fait de la programmation, car ça m'a donné une vision globale des choses, ça me permet de savoir estimer exactement le temps que prendra chaque projet. Je me consacre surtout aux aspects commerciaux, et à jouer aux jeux des autres. Ce qui me donne un bon équilibre, et qui me permet de choisir de bons produits, commercialement viables.

Joy - Merci. ■

JOYSTICK DEMENAGE!

A partir de tout de suite, nous sommes au:
103 boulevard Mac Donald
75019 Paris
Merci d'en tenir compte!

JOYSTICK IS MOVING!

From now on, our new address is:
103, boulevard Mac Donald
75019 Paris
France
Thanks for taking it into account!

JOYSTICK ERSTWA CHANGÅ!

Bretzke blü, grottebörg pam pam fnûû:
103, schtrumetzepfnellerplatze King Burger
75019 Töûrnifel
Frankouz
Prego notam tablettum fissÅ!

ATARI ST - AMIGA
IBM PC et compatibles - COMMODORE 64
ATTENTION ! Dans la version COMMODORE 64, HIGHWAY PATROL et CHICAGO 90 sont remplacés par GRAND PRIX 500.

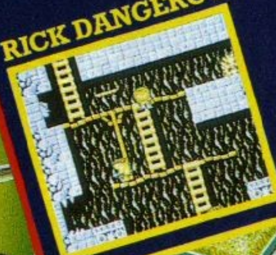
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL-S/-BOIS
FRANCE
Tél. (16-1) 48 57 65 52
Fax (16-1) 48 57 07 41

COMPILATION ACTION

FULL BLAST

CARRIER COMMAND
CHICAGO 90
HIGHWAY PATROL II
P47
Ferrari
RICK DANGEROUS
UBI SOFT
Entertainment Software

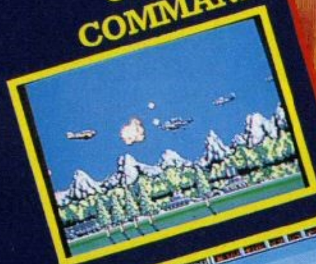
RICK DANGEROUS





CHICAGO 90

CARRIER COMMAND





FERRARI

P47



HIGHWAY PATROL

...Eclatez-vous avec cette COMPIL totalement détonnante !

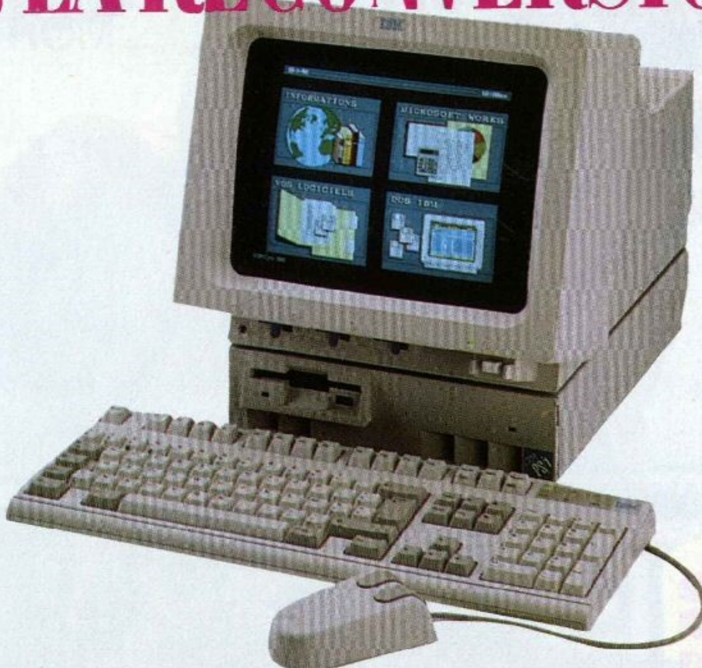
FULL BLAST : LA COMPILATION CHAMPION POUR TOUS LES DEMONS DE LA SIMULATION ET DE L'ACTION !

UBI SOFT
Entertainment Software

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

IBM PS/1 : LA RECONVERSION

Depuis un moment IBM se demandait comment il allait bien pouvoir faire pour investir le marché des micros familiaux. Sa première tentative, effectuée il y a déjà six ans, avait abouti à un échec retentissant. Le PC Junior, la machine que Big Blue avait alors proposé, n'avait rien de grand public, à commencer par son prix. Et elle n'était pas assez performante pour intéresser les entreprises. Avant de sortir le PS/2, la version évoluée de ses PC, IBM savait déjà que le PS/1, son homologue bas de gamme, serait orienté familial.



«Cinq minutes et vous êtes dans le coup» Avec cette simple phrase, IBM a réussi à récupérer la psychologie d'Apple et de son Macintosh; la rapidité d'apprentissage et la simplicité d'utilisation. Dès l'allumage, plus de caractères rébarbatifs avec un curseur clignotant. Tout cela laisse place à un menu proposant d'emblée le choix entre les informations d'utilisation, Microsoft Works, le chargement de vos logiciels ou le Dos IBM. A noter tout de suite, le PS/1 - comme le PS/2 - est muni d'un lecteur 3"1/2 de 1,44 Mo et d'une souris. Disposant d'un 80286 cadencé à 10 Mhz, il n'est pas destiné au marché professionnel auquel le PS/2 se réserve. Le MS/DOS fourni est la dernière version, la 4.01. Facilement extensible à 1 Mo, la mémoire de base n'en reste pas moins de 512 Ko. Mais l'ergonomie a été tellement travaillée qu'il suffit de soulever une languette métallique pour pouvoir enlever le panneau avant. Il en est de même pour le lecteur 3"1/2 ou le disque dur, facilement installables car mis sur des rails glissants qui permettent de les ôter en quelques secondes. Il est tout aussi aisé d'augmenter la taille mémoire puisqu'il suffit de changer une carte amovible pour ce faire. Tout a été pensé pour qu'un débutant puisse effectuer ces manipulations sans problème. L'affichage est en VGA (640x480 en 256 couleurs ou niveaux de gris) sur écran 12 pouces monochrome ou couleur (suivant la configuration). 12 pouces c'est un peu petit, mais la sortie VGA permet de se passer du moniteur d'origine. Les interfaces sont standard: port série, connecteur parallèle, bus externe, et même prise jack pour casque audio. Toutes les sorties sont symbolisées par un dessin qui, à la place des noms compliqués, indiquent clairement le périphérique que l'on peut raccorder à chaque connecteur.

Mais revenons aux programmes accessibles par les menus: le Basic 4.0 est intégré (d'habitude, c'est sur disquette), Works 2 (logiciel intégré comprenant un traitement de texte, un tableur et un gestionnaire de fichiers), Dos Manager (un utilitaire qui simplifie l'accès au MS/DOS), vos logiciels (un menu d'accueil sous forme de fiches pour automatiser le lancement des logiciels), Informations (programme de prise en main pour les débutants), et enfin Overcom (un logiciel d'émulation Minitel qui permet d'utiliser le modem livré en standard).

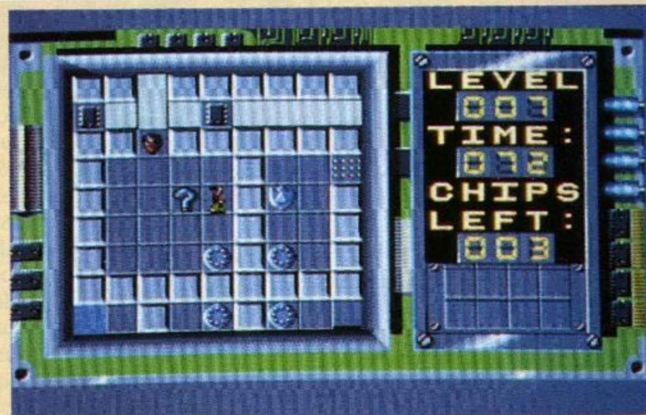
Le PS/1 selon IBM, ce n'est *ni un ordinateur domestique qui finira au placard, ni une machine de jeux électroniques... Nous annonçons l'ordinateur de bureau pour la maison.* Dixit le discours de présentation du PS/1 en france. Avec *ordinateur domestique*, IBM parle des «vieux» Amstrad et autres ZX-80 mais aussi des Amiga et ST, qu'IBM espère (vainement?) supplanter pour les applications personelles. Quant à la *machine de jeux électroniques*, il s'agit sans doute des consoles de jeux japonaises. Merci aussi pour cette pensée humanitaire (*l'ordinateur de bureau pour la maison*) qui consiste à supposer que l'on n'a pas assez de travail au bureau et qu'il faut en plus en ramener à la maison. Non, franchement...

En proposant son PS/1 à 9200 francs en version monochrome avec un lecteur de disquette ou à 12600 francs en couleur, IBM espère atteindre le grand public plus facilement. Mais voilà, ce qui n'est pas cher pour IBM n'est pas obligatoirement bon marché pour monsieur tout le monde. On trouve aisément chez d'autres constructeurs comme Commodore ou Amstrad une version de base similaire pour quelques 2000 francs de moins. Evidemment le PS/1 est plus convivial que n'importe quel PC mais ce n'est un avantage que pour l'utilisateur néophyte. Par exemple, on ne vous apprend pas à gérer le disque dur, et au début vous y sauverez tout en vrac. Mais lorque les problèmes commenceront... Aïe! Aussi les possibilités d'extension sont un peu limitées. A chacun de juger, moi je garde mon Amiga.

Yvan Elbaz

CHIP'S CHALLENGE

Dans Chip's Challenge d'US Gold, vous devez diriger un tout petit personnage, qui rêve de rentrer dans le club d'information des Bit Busters. Pour y parvenir, il doit récupérer des composants électroniques dans 144 niveaux différents, bourrés de pièges, de monstres et d'obstacles pas possibles. Pour atteindre la sortie, il doit ramasser tous les composants d'un niveau, en trouvant les bonnes clefs pour passer certaines portes, et les bons moyens pour éviter de se faire tuer dans les ruisseaux, sur les endroit verglacés ou dans les salles enflammées. Chip's Challenge, c'est de la réflexion, avec un timing pour vous obliger à faire marcher votre matière grise le plus rapidement possible. Très amusant et souvent difficile à résoudre, la tonne de niveaux de Chip's Challenge vous promet des heures de jeu sur Amiga bientôt, puis sur tous les autres standards ensuite.





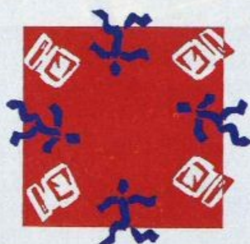
PREVIEW

REMIX NINJA

Remix Ninja, c'est la suite de Last Ninja II, en beaucoup mieux. D'abord, les graphismes en perspective isocèle sont fins et joliment réalisés, malgré un nombre restreint de couleurs, et l'animation des personnages est beaucoup plus rapide. Votre mission: venger votre frêre en trouvant son assassin dans une île vous réservant quelques surprises. Du combat et de la réflexion sont au menu dans cette nouvelle aventure qui relève largement le niveau de la série de System 3, et qui sortira en décembre sur ST.

LE SICOB S'EXPORTE

Le Comité des Expositions de Paris et le Comité d'Etat d'URSS à l'Education et à la Formation ont décidé d'organiser, en bons partenaires, un SICOB à Moscou! Une manifestation de ce type s'imposait dans ce grand pays où la technologie de l'informatique et de l'information est encore très mal développée. Il existe seulement 300.000 micros en Russie, 100.000 seraient produits cette année mais les besoins sont plus grands. De plus, les systèmes existants ne sont pas compatibles entre eux (pas de PC hormis quelques importations plus ou moins légales) et ils sont produits en petites séries. Bon nombre d'entre eux ne sont pas de vrais micros mais des stations dédiées au calcul ou à la gestion. Il n'existe qu'environ 3000 gros systèmes de traitement, ces immenses ordinateurs très puissants. Toujours selon des études statistiques, 700.000 logiciels auraient été développés. Peu sont diffusés car il s'agirait pour la plupart de réalisations sur mesure, dédiées à un seul système. Dans les grands lycées et universités, l'Etat a depuis peu installé de petits ordinateurs avec lecteur 3 1/2 sur le côté qui rappellent quelque chose... En fait, de vulgaires MSX d'origine japonaise rachetés dans des stocks d'invendus et rebaptisés pour la circonstance en leur rajoutant l'alphabet Russe. Mais le pire c'est que 14% seulement des foyers ont un téléphone, contre plus de 95% en Europe! Autant de retard accumulé dans toutes les technologies électroniques ne saurait être résorbé sans des mesures importantes (navré mais pour dire ces choses-là j'arrive pas à ne pas être sérieux). Les Russes en sont conscients et leur XIIème plan quinquennal (ça veut dire qu'il est établi tous les cinq ans; révisez donc votre histoire), qui va de 1986 à 1990, prévoyait pour sa fin l'installation de plus d'un million de micros. C'est pas encore ça.



Le Sicob Moscou, qui se tiendra du 4 au 9 mars 91, va permettre aux Européens d'entrer en force sur le marché russe en proposant matériels, réseaux, logiciels spécifiques et surtout la formation nécessaire. Il va aussi permettre aux entreprises russes de développer un partenariat avec les Européennes. Simultanément à cette manifestation se tiendra un congrès sur la modernisation du secteur public, l'utilisation des nouvelles technologies et donc la formation, l'aspect primordial de l'échange. Car c'est très bien de disposer de ce qu'il y a de plus moderne et tout et tout, mais encore faut-il savoir l'utiliser. Les grosses industries - chimie, metallurgie, alimentaire, textile - et les administrations - transports, postes, douanes, sécu - cherchent toutes des solutions globales. Avec ce Sicob, tout le monde va y gagner.

à vous de jouer...

SUPER GRAFX, CD ROM 2, CORE GRAFX

NEC

Une borne d'arcade à domicile ! Image plein écran, sprites hyper rapides, scrollings éclairs. Toutes les consoles Nec sont équipées du fameux boitier "Audio-Vidéo Plus" pour vous connecter sur votre chaîne Hi-Fi et jouer en Mégaphonie !

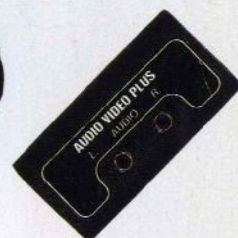




CORE GRAFX + 1 jeu : 1290 F



SUPER GRAFX + 1 jeu : 1890 F



CD ROM 2 : 2990 F

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

CORE GRAFX, SUPER GRAFX, CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.

COLISSIMO en 48 H

Conception CM communication 67 64 90 04 Montpellier

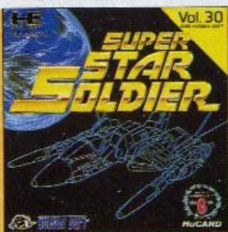
WORLD COURT TENNIS



SHINOBI



SUPER STAR SOLDIER



VIGILANTE



POWER DRIFT



RASTAN SAGA II



COCONUT

à vous de jouer...

13, bd Voltaire 75011 PARIS

PARIS Etoile - PARIS République - MONTPELLIER - GRENOBLE

HOT LINE ! Commande et informations: appelez le:

43 38 79 65

(si vous appelez de province, composez le 16 1 43 38 79 65)

NOM ______

ADRESSE ______

VILLE ______ **C. POST.** ______

Tél ______

N° Carte Bleue ______ Date d'expiration __ / __

Signature: ______

CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage +100 F

* TOTAL à payer :

Réglement : je joins ☐ chèque bancaire

☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB ☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)

news

OBITUS

PSYGNOSIS: ON SE REVEILLE

Pour une fois, dans Armour-Geddon, l'un des prochains Psygnosis, vous ne saurez pas contre qui vous combattez. Ce sont des ennemis, certes, extra-terrestres, certes, mais c'est tout ce que vous savez d'eux, sinon qu'ils possèdent une sorte d'espèce de rayon, comme qui dirait, de la mort, et qu'ils ont l'intention de pulvériser la Terre. Finalement, vous en savez suffisamment, et je vous conseille de faire comme moi: la tête sous l'oreiller, un bon roupillon, ça se passera bien tout seul. Non? Vous préférez aller vous battre? Ok, puisque vous insistez. Vous aurez deux ou trois petits gadgets pour vous aider, comme des tanks, des hovercrafts, des hélicoptères, des chasseurs, des bombardiers, des lasers, des écrans de protection, des bombes, des missiles, des roquettes, des écrans anti-radar, des infrarouges, des unités de téléportation, des réserves de carburant et un radar. Comme vous pouvez le constater, on ne vous laisse pas tomber. Il est vrai que même avec tout ça, vous avez peu de chances de vous en sortir vivant.

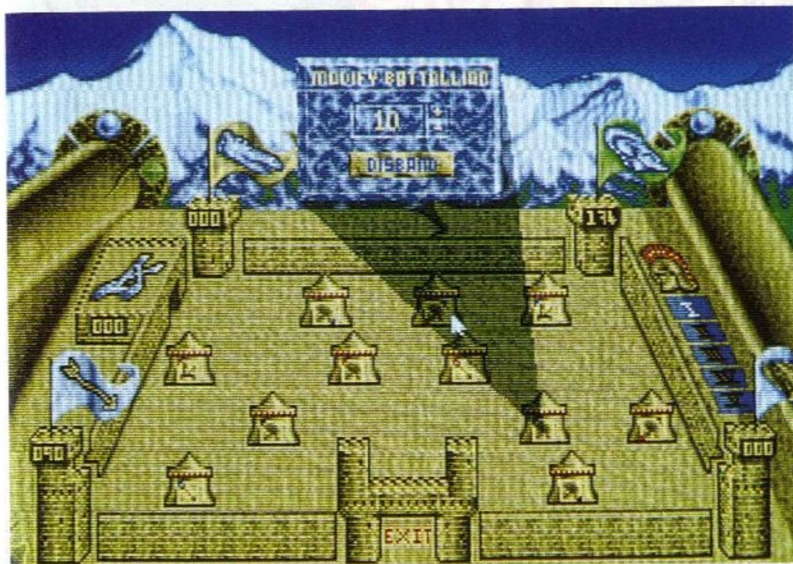
Tout le jeu est en 3D vectorielle, et il faut faire preuve d'autant de sagacité que de réflexes, puisque l'équipement de votre vaisseau doit être entretenu et surveillé, et que vous devez diriger des équipes qui travaillent sur des armes plus puissantes. Sur ST et Amiga, la date de sortie annoncée (demain) étant probablement très différente de la date de sortie réelle (dans cinq ans), que nous n'annoncerons ni l'une ni l'autre. En revanche, nous allons annoncer Obitus, qui pendant longtemps a porté le titre provisoire de Tempus. Il s'agit d'un jeu de rôle enrichi de séquences d'arcade et d'aventure, composé de quatre contrées différentes. Vous arrivez dans l'une d'elles, sans vous rappeler d'où vous venez ni qui vous



CARTHAGE



ARMOUR-GEDDON



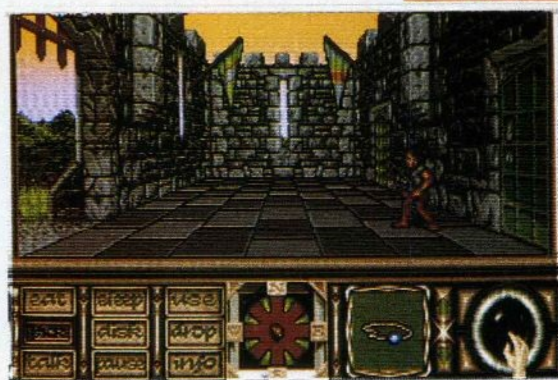
CARTHAGE



Et en passant, voici encore quelques photos de Carthage, qui devrait sortir sur ST et Amiga ce mois-ci, mais vous les connaissez, chez Psygnosis, que de la gueule.

ARMOUR-GEDDON

OBITUS

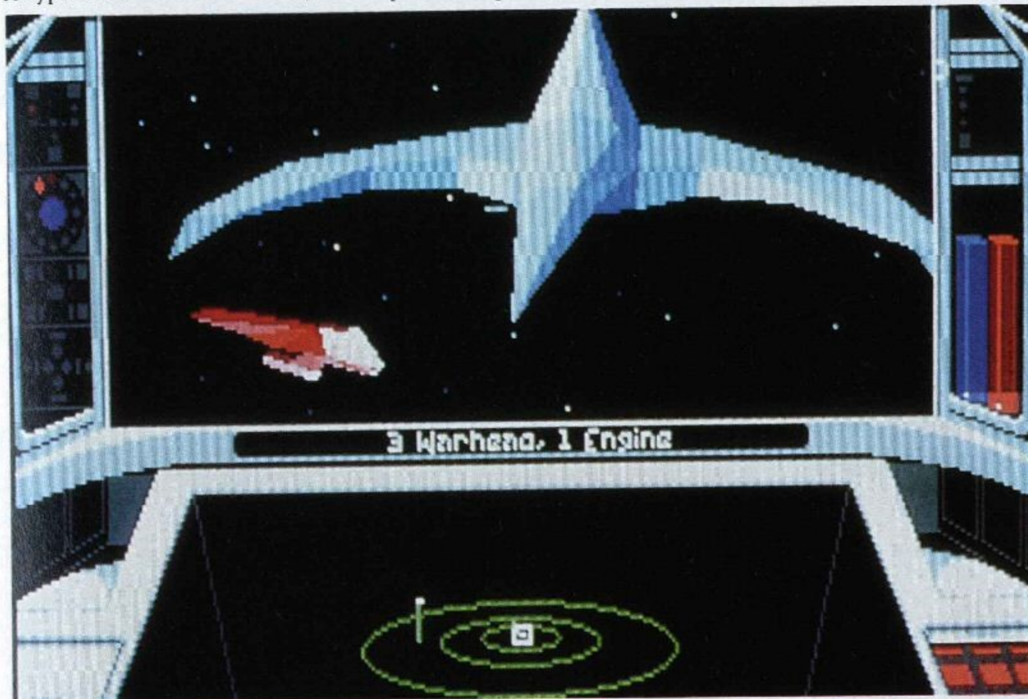


êtes, mais certain en tous cas que vous ne faites pas partie de ce monde, ni de cette époque. Et pourtant, les lieux vous semblent familiers. Ah ah, mais qu'est-ce que cela peut-il bien cacher? On ne sait pas encore.

Toujours est-il que les graphismes sont, sempiternel refrain, à la hauteur des productions habituelles de Psygnosis, c'est-à-dire qu'ils éberluent. On y trouve les trolls, nains, prêtres, chevaliers et magiciens qui peuplent habituellement ce genre de production, plus de 400 personnages en tout, des sorts bien évidemment, et, ce qui n'a rien à voir, un tee-shirt, ce qui est très gentil mais il faudrait peut-être penser à proposer en même temps la version sans tee-shirt pour ceux qui ne tiennent pas particulièrement à dépenser 10 sacs supplémentaires (les naturistes, par exemple). Ça ne sort que sur Amiga pour l'instant, tant pis pour les autres.

ESPACE, FRONTIERE DE L'INFINI

Ça se passe sur PC et compatibles dans le futur. A cette époque, la race humaine qui ne peut plus habiter sur la Terre est obligée de partir à l'aventure au milieu des amas stellaires à la recherche d'une providentielle planète habitable. Les lecteurs les plus éveillés ont déjà compris qu'avec Lightspeed, Microprose se lance dans la simulation spatiale. Bonne nouvelle, ce jeu pourra être "configuré" suivant la personnalité de chaque joueur: le passionné d'arcade pourra profiter des scènes d'actions alors que le joueur branché rôle pourra dialoguer, commercer avec les habitants des mondes rencontrés. Suivant le type d'amas stellaire choisi, la conquête sera plus ou moins difficile.



LUDOMANIA: ON CONTINUE

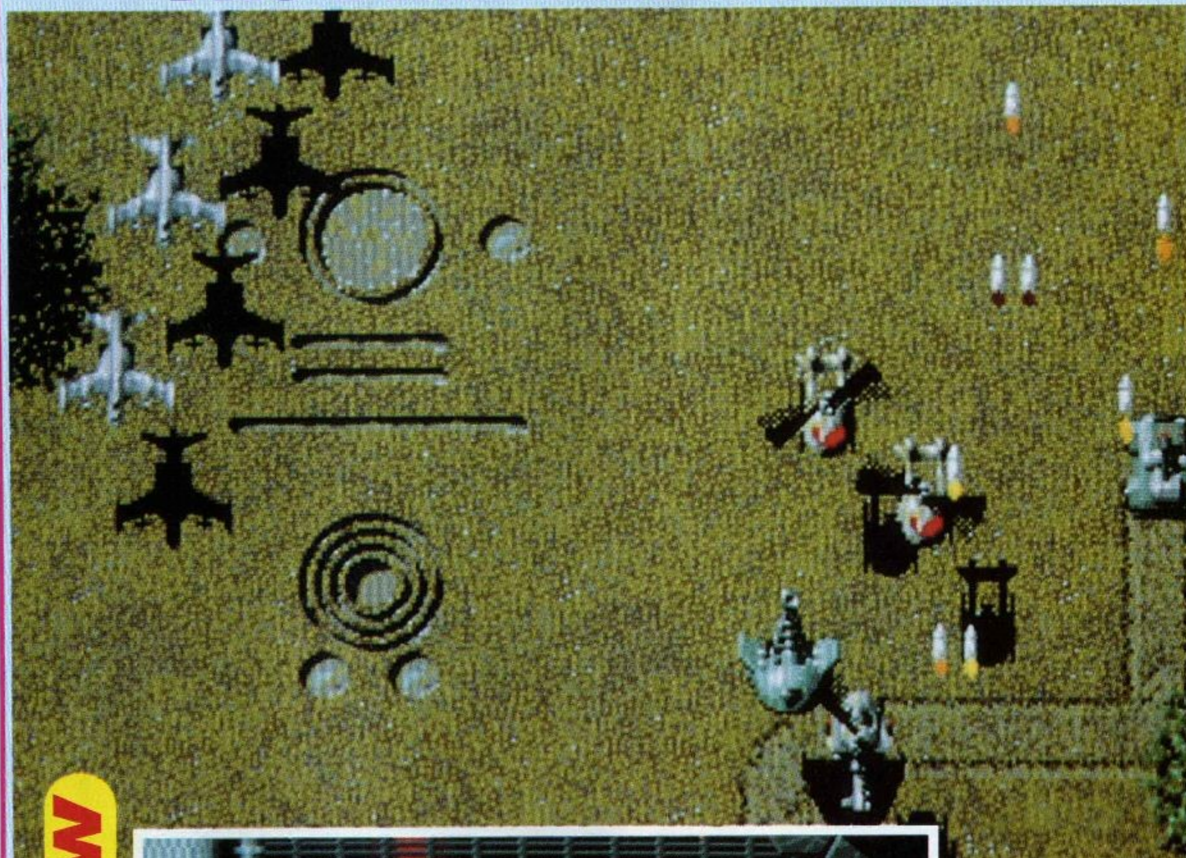
Les organisateurs du festival Ludomania ont eu un tel succès à la Grande Motte cet été (16.000 visiteurs en 19 jours) qu'ils ont décidé de remettre ça en venant à la rencontre du public, c'est-à-dire en faisant le tour de France: ce festival se tiendra donc du 5 au 9 décembre au Palais des Papes à Avignon, du 12 au 16 décembre au Stade des Costières à Nimes, du 19 au 23 décembre au Corum de Montpellier, du 26 au 30 décembre à l'Espace de la Tête d'or de Lyon, du 5 au 9 janvier au Palais de la Musique, des Papillons et des Congrès de Strasbourg, et enfin du 9 au 13 février au CNIT à Paris La Défense. Ce sont Titus et Commodore qui parrainent, patronnent et sponsorisent la manifestation, l'un en offrant des tonnes de logiciels et l'autre en prêtant des dizaines de machines en accès libre.



PAINT DESIGNER

Paint Designer est le dernier logiciel d'Esat Software. Comme son nom l'indique, Paint Designer est un logiciel de dessin qui tourne sur Atari STF, STE et même sur Stacy le tout en monochrome, avec un méga de Ram minimum. Il vous permettra de tracer les formes géométriques les plus classiques (rectangles, cercles, etc.). Vous pourrez aussi faire des courbes de Bézier, des gestions 3D, des calculs de faces cachées, des agrandissements et réductions paramétrables, programmer en Logo, gérer des polices Gem, etc. L'utilisation de Paint Designer est aussi agréable que les logiciels de dessin pour Macintosh! Vous pourrez vous la procurer pour la somme de 590 francs.

SWIV NE VEUT ABSOLUMENT PAS DIRE SILKWORM IV



PREVIEW

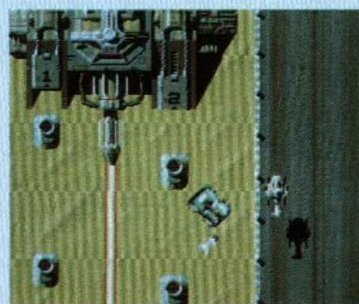


Les programmeurs de Silkworm et de Ninja Warriors sont de retour. Ils reviennent avec SWIV, sur Amiga, qui est un Shoot'em Up à scrolling vertical qui utilise les mêmes techniques de chargement que les deux jeux précédents, j'ai nommé le chargement continu. Là aussi vous pourrez jouer à deux: l'un dirigera un hélicoptère, et l'autre une jeep qui pourra se transformer en bateau au gré de la topographie des lieux.

Ça tire de tous les côtés, c'est beau, il y a 9 décors différents: de la jungle, à la banquise en passant par le désert, l'océan, ou les champs de blé (d'ailleurs, dans ce tableau, le graphiste a placé des traces de soucoupes volantes identiques à celles trouvées en Angleterre, et qui passionnent nos voisins d'outre-Manche. A ce propos, reportez-vous au numéro de Science & Vie actuellement en kiosque, pour voir l'immense supercherie drolissime qui entoure cette affaire).

Notons aussi que, et c'est assez rare, le soft adapte la difficulté du jeu au niveau du joueur. Autrement dit, si vous êtes un pro des jeux d'arcade, vous recevrez des tonnes d'ennemis dans la gueule.

SWIV de chez Storm, disponible en janvier sur Amiga, ST et CPC. Mais nous vous en reparlerons.



Venez tester les nouvelles consoles dans les magasins du Forum des Halles, des Champs Elysées et de la Défense

LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

+ le jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux

PRIX SPECIAL 1790 F



VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE garantie par le constructeur



NOUVEAU

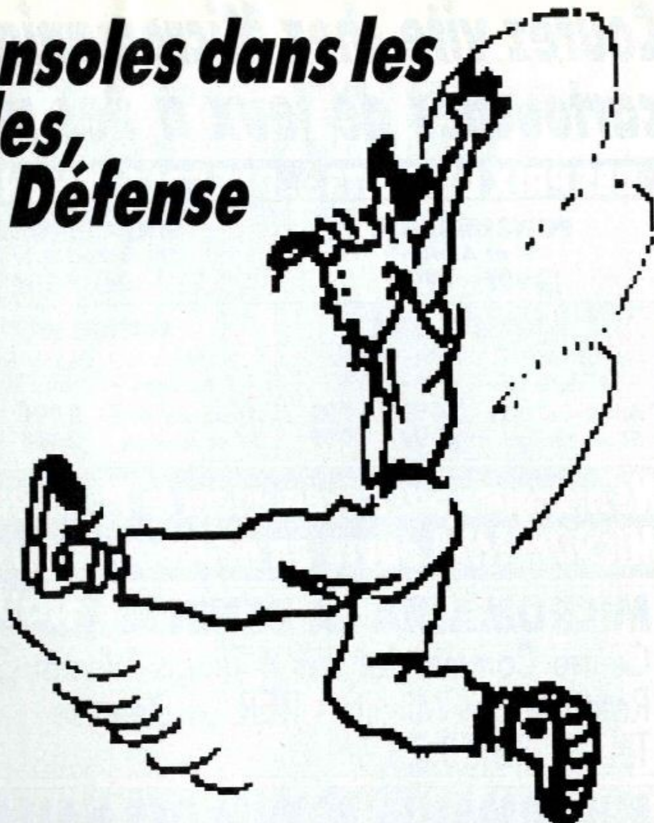
ADAPTATEUR MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

TOP 10 MEGADRIVE

Revenge of Shinobi (Kung Fu)	369F
Golden Axe (Arcade)	369F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	449F
Mystic Defender (Arcade)	369F
Last Battle (Arcade)	369F
Rambo 3 (Action)	299F
Alex Kidd (Plateforme)	299F
Forgotten Worlds (Arcade)	369F
World Cup Soccer 90 (Sim. Foot)	299F
Super Hang On (Sim. Moto)	369F

AUTRES TITRES A VENIR :

After burner 2 (Arcade)	389F
Atomik Robokid (Arcade)	389F
Baseball (Sim.)	369F
Basketball (Sim.)	369F
Battle Squadron (Arcade)	389F
Budokan (Arts Martiaux)	349F
Burning Force (Arcade)	389F
Columns (Réflexion)	389F
E Swat (Arcade)	389F
Ghostbusters (Action)	349F
Golf (Sim.)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	389F
Hell Fire (Arcade)	389F
J Buster Boxing (Sim.)	389F
Klax (Réflexion)	389F
Moonwalker (Arcade)	369F
Populous (Strategie)	349F
Road Blasters (Course Auto)	389F
Shadow Blasters	389F
Space Harrier 2 (Arcade)	369F
Stormlord (Plateforme)	389F
Strider (Arcade)	389F
Super Thunderblade (Arcade)	369F
Super Monaco GP (Course F1)	389F
Sworld of Sodan (Arcade)	349F
Thunderforce 2 (Arcade)	369F
Wrestler War (Catch)	389F
Zany Golf (Arcade)	349F



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Non stop en décembre
Micromania ouvert 7 jours/7 même le dimanche

LA LYNX, LA 1re CONSOLE DE JEUX PORTABLE AVEC ECRAN COULEUR



LA CONSOLE LYNX 1490 F + 4 JEUX
(Surf, Bmx, Skateboard, Footbag)

TOP LYNX

Blue Lightening (Arcade)	275F
Chip Challenge (Arcade)	275F
Electrocop (Arcade)	275F
Gates of Zendocon	275F
Gauntlet (Arcade)	275F
Slime World (Arcade)	275F
Klax (Réflexion)	275F

AUTRES TITRES A VENIR :

Road Blasters	275F
Zarlord Mercenary	275F
Rampage (Larry the lab..)	275F
Shangai	275F
Xenophobe	275F
Red Baron	275F
Vindicators	275F
3D Barrage	275F
Tournament Cyberball	275F
Ninja Gaiden	275F
etc	

LA CONSOLE GX 4000 990 F

+ 2 manettes de jeux
+ le jeu Burning Rubber (Course Auto)



TOP GX 4000

Robocop 2 (Action)	295F
Navy Seals (Action)	295F
Pang (Arcade)	295F
Shadow Warriors (Karaté)	295F
Batman (Action)	295F
Opération Thunderbolt (Arcade)	295F
Barbarian 2 (Combat à l'épée)	295F
Fire and Forget 2 (Course Auto)	295F
Tennis Cup (Simulation)	295F
Klax (Réflexion)	295F
No Exit (Action)	295F
Switchblade (Plateforme)	295F

AUTRES TITRES A VENIR :

Chase HQ 2(Course Auto)	295F
Strider 2 (Arcade)	295F
Plotting (Réflexion)	295F
Dick Tracy (Action)	295F
Epyx World of Games (Sports)	295F
Wild Streets (Kung fu)	295F
Crazy Cars II (Course auto)	295F
Tintin sur la Lune (Action)	295F
L'espion qui m'aimait (Arcade)	295F
Spiderman (Arcade)	295F
Toki (Arcade)	295F
Battle Command (Simul. Vol)	295F
Badlands (Arcade)	295F
Stunrunner (Arcade)	295F
Copter 271 (Simul Helico)	295F

La GAMEBOY, une qualité de jeu incomparable!!

LA CONSOLE + TETRIS 590 F

+ les écouteurs stéréo
+ le câble vidéo link permettant de relier 2 Gameboy.

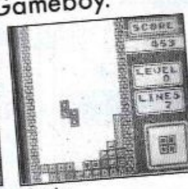
SPECIAL MICROMANIA 1 AN DE GARANTIE SUR TOUTES LES CARTOUCHES

OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA
LA CONSOLE + 3 JEUX 990 F

Double Dragon, Tétris, Super Marioland

+ les écouteurs stéréo
+ le câble vidéo Link permettant de relier 2 Gameboy.


Double Dragon


Tetris


Super Marioland

CHEZ MICROMANIA PLUS DE 70 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145 F

NOUVEAUTES A VENIR	
Beetle juice (Arcade)	245F
Bubble Ghost (Plateforme)	245F
Chase HQ (Course Auto)	245F
Chessmaster (Echecs)	245F
Curtis Stranges Golf (Sim.)	245F
Days of Thunder (Course Auto)	245F
Dragon's Lair (Action)	245F
F1 Race (Course Auto)	245F
Ghost'n Gobblins (Arcade)	245F
Hunt for Red October (s/marin)	245F
Jordan VS Bird (Basketball)	245F
Kid Nikki (Action)	245F
Klaxx (Réflexion)	245F
Kung Fu Boy (Arts Martiaux)	245F
Korodice (Réflexion)	245F
Mechanoids (Arcade)	245F
Monster Truck (T.Terrain 4X4)	245F
Mr Chin's Gourmet Paradise	245F
Pro Wrestler (Simul. Catch)	245F
Robocop (Arcade)	245F
R Type (Arcade)	245F
Shogun Force	245F
Side Pocket (Billiard)	245F
Soccer Mania (football)	245F
Super Chinese Land (Plateforme)	195F
The Gremlins (Arcade)	245F

PROMOTION SPECIAL NOËL 145 F	
Asmik World (Plateforme)	145F
Cosmo Tank (Arcade)	145F
Dead Heat Scrambble (Course)	145F
Pinball Party (Flipper)	145F
Solar Striker (Shoot'em up)	145F
Zoids (Arcade)	145F

TOP 15 GAMEBOY	
Double Dragon (Arcade)	245F
Teenage Mutant Turtle Ninja	245F
Batman (Plateforme)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Ghostbusters 2 (Arcade)	245F
Vampire Killer/Castle Vania	245F
Boulder Dash(Arcade)	245F
Skate or Die (Skateboard)	245F
Fortress of Fear (Action)	245F
Paperboy (Arcade)	245F
Dr Mario (Nouveau Tetris)	245F
Gargoyle's Quest (Plateforme)	245F
Super Marioland (Plateforme)	195F
Tennis (Sim. tennis)	175F
Nemesis (Shoot'em up)	195F

Alley Way (Casse Brique)	175F
After Burst (Action)	245F
Amida	245F
Alien Heiankyo (Plateforme)	175F
Baseball (Sim. Baseball)	195F
Baseball Kids(Sim. Baseball)	175F
Battle Ping Pong (Sim.)	245F
Beach Volley (Sim.volley)	245F
Blodia (Réflexion)	195F
Boxing (Sim. Boxe)	195F
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Burai Fighter (Arcade)	195F
Card Games (Jeux de Cartes)	195F
Dextérity (Réflexion)	195F
Duck Tales (Plateforme)	245F
F 1 Boy (Course Auto)	245F
Final Fantasy (Aventure)	245F
Flappy (Réflexion)	195F
Flipull (Ident. Plotting)	195F
Godzilla	245F
Golf (Simul.golf)	195F
Hyperload Runner (Plateforme)	195F
Lock'n Chase (Type Pacman)	195F
Lunar Lander (Arcade Espace)	245F
Master Karateka (Act./Combat)	195F
Mickey Mouse (Plateforme)	195F
Motocross Maniacs (Motocross)	195F
Northstar Ken (Kung Fu)	245F
Othello(Réflexion)	195F
Palamedes (Réflexion)	245F
Penguin Land (Plateforme)	195F
Pipe Dream (Réflexion)	195F
Pitman (Plateforme)	195F
Popeye (Labyrinthe)	195F
Puzzle Boy/Kwirk (Réflexion)	195F
Puzzle Road/Daedalian Opus	195F
Puzznik (Réflexion)	245F
Billion (Réflexion)	195F
Qix (Réflexion)	175F
Quarth (Arcade/Réflexion)	195F
Ranma 1/2 (Arcade)	195F
Revenge Gator (Flipper)	245F
Road Star (Action)	245F
Rupan Sansei	245F
Saki Dai Boken (Kung fu)	245F
SD (Wargame)	195F
SD Rupan 3 (Tableau)	195F
Snoopy (Arcade)	175F
Soccerboy (Sim.Football)	195F
Sokoban/ Boxxle (Réflexion)	195F
Space Invaders (Shoot'em up)	195F
Space Warrior (Tableau)	195F
Tasmania Story (Plateforme)	195F
Volley Fire (Arcade)	195F
Wars	245F
World Bowling (Sim.bowling)	195F

Prix valables sauf erreur d'impression.

Achetez ces 4 Hits et recevez GRATUITEMENT la sacoche MICROMANIA d'une valeur de 199 F

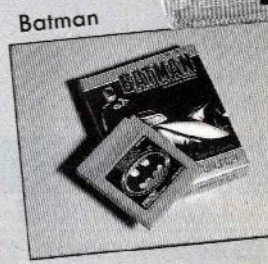
OFFRE EXCLUSIVE CARTOUCHES

980 F les 4 jeux et la sacoche

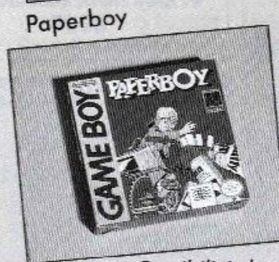
Turtle Ninja



Batman



Paperboy



Spiderman



Possibilité de changer de jeux avec d'autres titres à 245 F, offre limitée aux stocks disponibles

TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA

MICROMANIA publie le 1er catalogue des jeux sur GAMEBOY Demandez-le dans les magasins et en vente par Correspondance

La boutique du Gameboy



LIGHT BOY 275 F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir

SACOCHE GAMEBOY 199F
En tissus plastifié, pour porter à la ceinture votre Gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison.



BOITIER NEXOFT 199F
En matière plastique rigide, pour porter en bandoulière votre Gameboy 4 jeux, le casque vidéo et le câble de liaison.

GAMELIGHT 145 F
Eclaire l'écran de votre Gameboy

Gameboy est une Marque déposée de Bandaï Nintendo

POUR COMMANDER
92.94.36.00

depuis Paris composer le
16.92.94.36.00

3615 MICROMANIA

Vous pouvez aussi utiliser le bon de commande de la 1re page. A envoyer à MICROMANIA, BP 114 06560 VALBONNE

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

POWER CRASH 299F
+Out Run
+Thunderblade
+Forgotten Worlds
+Strider
+Last Duel

EPYX SPORTING GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 mètre Haies,lancer du marteau, saut à la perche,barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol,ski de vitesse....

PC GOLD HIT 2 299F
+ E Motion+Indiana Jones Action
+Moonwalker+Heavy Metal

EDITION SPECIALE

INDY AVENTURE
+ ZAC MAC CRACKHEN
299F
Texte à l'écran et manuel en français

TOP 10 PC COMPATIBLES

OPERATION STEALTH	299F
MURDER	249F
NIGHTBREED (Avent.)	299F
LES VOYAGEURS DU TEMPS ....LA MENACE.......	299F
ITALY 90	249F
INFESTATION	299F
FIRE AND FORGET 2	269F
MIDWINTER	349F
SILENT SERVICE 2	349F
STORMOVIK	299F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BARD'S TALE 3	299F
BETRAYAL	349F
COVERT ACTION	399F
CRIME WAVE	299F
DICK TRACY	249F
EPIC	249F
F29 RETALIATOR	299F
GOLD OF THE AZTECS	299F
IT CAME FROM DESERT	349F
KING QUEST V	399F
LEGEND OF B BOULDER	299F
LEMMINGS	249F
MEAN STREETS	299F
NARC	299F
OPERATION STEALTH (256 COULEURS)	349F
PANG	299F
SIMEARTH	299F
SLIDERS	249F
SPACE QUEST IV	399F
UMS 2	349F
VAXINE	249F
Z-OUT	249F

MANETTE KONIX	195F
MANETTE KONIX +CARTE	295F
QUICKJOY M5	199F
10 DISQ 51/4 DF.DD.	49F

AUTRES NOUVEAUTES*

Art de la Guerre	299F
Advanced Destroyer simul.	289 F
BATTLE COMMAND	299F
BATTLESTORM	269F
CAPTIVE	299F
EMPIRE(COCKTEL)	349F
FALCON V 3.0	349F
IMPERIUM	299F
LA BANDE A PICSOU	249F
LE CRIME NE PAIE PAS	299F
LORDS OF THE RINGS	349F
MASTERBLAZER	249F
MIG FULCRUM	399F
MONKEY ISLAND	299F
MUDS	249F
MURDERS IN SPACE	249F
MYSTICAL	249F
NIGHTBREED ACTION	299F
NIGHTBREED JEU ROLE	299F
NIGHT SHIFT	299F
OPERATION HARRIER	249F
RICK DANGEROUS 2	249F
SECRET WEAPONS	349F
STUN RUNNER	299F
SUPER OFF ROAD RACER	249F
SUPREMACY	299F
SWAP	249F
TEEN AGE MUTANT TURTL	299F

Non stop en décembre
Micromania ouvert 7 jours/7
même le dimanche



MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !
BP 114 - 06560 VALBONNE
Tél. 92 94 36 00

BATTLE CHESS 2	299F	INTERPHASE 3D	249F	PANZA KICK BOXING	289F
BLADE WARRIOR	249F	LEGEND OF FAERGHAIL	299F	RA	249F
BUDOKAN	249F	LHX ATTACK CHOPER	399F	TV SPORT BASKETBALL	349F
COLOSSUS CHESS X	249F	M1 TANK PLATOON	399F	ULTIMA VI	299F
DE LUXE PAINT 2 FRANC	985F	MONTY PYTHON	249F	WONDERLAND	349F
F19 STEALTH FIGHTER	385F				
FLIGHT OF THE INTRUDER	349F				
INDY 500	249F				

AMIGA

COMPILATIONS

LES GUERRIERS NINJA 275F
+ Shinobi + Double Dragon 2
+ Ninja Warriors

LES STARS DE HOLLYWOOD
249F
+ Batman The Movie + Indiana Jones
Action + Roboccop + Ghostbuster 2

LES CHEVALIERS 249F
+ Black Tiger + Dynasty Wars
+ Strider + Ghouls'n Ghosts

SEGA ARCADE TURBO 199F
+ Turbo Out Run + Crackdown
+ Super Wonderboy + Thunderblade

EPYX SPORTING GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 mètres haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse...

LE MONDE DES MERVEILLES
249F
+ New Zealand Story
+ Rainbow Island + Super Wonderboy
+ Bubble Bobble

LES JUSTICIERS N°2 249F
+ Ghostbusters 7 + Cabal
+ Opération Thunderbolt

LES AVENTURIERS 249F
+ Indiana Jones Action + The Strider
+ Forgotten Worlds + Vigilante

EDITION N°1 ~~249F~~ 179F
+ Silkworm + Double Dragon
+ Xenon + Gemini Wing

WHEELS OF FIRE ~~299F~~ 199F
+ Chase HQ + Turbo Out Run + Hard Drivin + Powerdrift

EDITION SPECIALE

INDY AVENTURE
+ ZAC MAC CRACKHEN
299F
Texte à l'écran et manuel en français

TOP 20 AMIGA

LOTUS TURBO ESPRIT	249F
AWESOME	349F
SHADOW OF THE BEAST 2	349F
SECRET AGENT	249F
SHADOW WARRIORS	249F
GOLDEN AXE	249F
OPERATION STEALTH + COMPACT DISC	299F
GOLD OF THE AZTECS	249F
PLOTTING	249F
NIGHT BREED (ACTION)	249F
F29 RETALIATOR	249F
LOST PATROL	249F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
CADAVER	249F
NITRO	249F
MIDNIGHT RESISTANCE	249F
F19 STEALTH FIGHTER	289F
INDY 500	249F
M 1 TANK PLATOON	299F
VOODOO NIGHTMARE	249F

1 an de garantie sur tous les logiciels

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BATTLE COMMAND	249F
BILLY THE KID	249F
CELICA GT4 RALLY	249F
CRIME WAVE	249F
DICK TRACY	249F
E - SWAT	249F
EPIC	249F
LEGEND OF BOULDER	249F
LEMMINGS	249F
LINE OF FIRE	249F
MEAN STREETS	249F
MURDER	249F
NARC	249F
NAVY SEALS	249F
NIGHTBREED (ROLE)	249F
NIGHT BREED(AVENT.)	249F
OBITUS	349F
PANG	249F
POWERMONGER	199F
PUZZNIK	249F
ROBOCOP 2	249F
SCI (CHASE HQ 2)	249F
STRIDER 2	249F
TEAM SUZUKI	249F
TOKI	249F
TOTAL RECALL	249F
VAXINE	249F

* à paraître

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

POWERMONGER	ST et Amiga	~~299F~~ - 199F
WHEELS OF FIRE	ST et Amiga	~~299F~~ - 199F
EDITION N°1	ST et Amiga	~~249F~~ - 179F

AUTRES NOUVEAUTES*

Art de la Guerre	299F	LE CRIME NE PAIE PAS	299F
Advanced Destroyer simul.	289F	MASTER BLAZER	249F
ALCATRAZ	249F	METAL MASTERS	249F
ALPHA WAVES MENTAL	259F	MIG FULCRUM	349F
AMAZING SPIDERMAN	269F	MONKEY ISLANDS	249F
AMNIOS	199F	MURDERS IN SPACE	249F
AQUAVENTURA	349F	MUDS	249F
ARMOURGEDDON	249F	MYSTICAL	249F
BAD LANDS	249F	NIGHT SHIFT	249F
BARBARIAN 2 (PSYGN)	249F	OPERATION HARRIER	249F
BATTLE STORM	269F	SAINT DRAGON	249F
BETRAYAL	299F	SIMULCRA	249F
CARTHAGE	249F	SPEEDBALL 2	249F
CHAOS STRIKES BACK	249F	SPINDIZZY 2	249F
COUGAR FORCE	269F	STUN RUNNER	249F
CUTIPOO	249F	SWAP	249F
EMPIRE(COCKTEL)	299F	SWIV	249F
FLIGHT OF INTRUDER	299F	NINJA TURTLES	249F
GEISHA	279F	ULTIMA V	299F
HARD DRIVIN' 2	249F	UMS 2	299F
JUDGE DREDD	199F	WOLF PACK	299F
KILLING CLOUD	249F	Z-OUT	249F

ENSEMBLE DU CATALOGUE

688 ATTACK SUB	249F	MIDWINTER	289F
APPRENTICE	249F	MONTY PYTHON	199F
BATTLE OF BRITAIN	299F	PANZA KICK BOXING	289F
BUDOKAN	249F	POLICE QUEST 2	349F
CAPTIVE	249F	POPULOUS	249F
CHUCK YEAGER 2.0	249F	PRINCE OF PERSIA	249F
DE LUXE PAINT 3(FR)	749F	RA	249F
EXPLORA 3	299F	RICK DANGEROUS 2	249F
FINAL BATTLE	249F	SLIDERS	249F
FIRE AND FORGET 2	269F	SNOWSTRIKE	249F
IMPERIUM	249F	SPELLBOUND	199F
INT.SOCCER CHALL.	249F	SUPER OFF ROAD RACER	249F
ITALY 90 (LES CHAMP)	199F	SUPREMACY	299F
IVANHOE	249F	THE IMMORTAL	249F
KICK OFF 2	249F	TURRICAN	249F
KILLING GAME SHOW	249F	UN SQUADRON	249F
MAGIC FLY	249F	WINGS	299F
MAUPITI ISLAND	289F		

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

ATARI ST/STE

LES CHEVALIERS 249F
STRIDER
+ GHOULS'N GHOST
+ DYNASTY WARS
+ BLACK TIGER **NOUVEAU**

SEGA ARCADE TURBO 199F
TURBO OUT RUN
+ CRACKDOWN
+ SUPER WONDERBOY
+ THUNDERBLADE

LES AVENTURIERS 249F
+ Indiana Jones Action
+ The Strider
+ Forgotten Worlds
+ Vigilante

LES STARS DE HOLLYWOOD 249F
BATMAN LE FILM
+ INDIANA JONES ACTION
+ ROBOCOP
+ GHOSTBUSTERS 2

WHEELS OF FIRE ~~299F~~ **199F**
+ Chase HQ
+ Turbo Out Run
+ Hard Drivin
+ Powerdrift

LES JUSTICIERS 2 249F
+ Ghostbuster 2
+ Cabal
+ Opération Thunderbolt

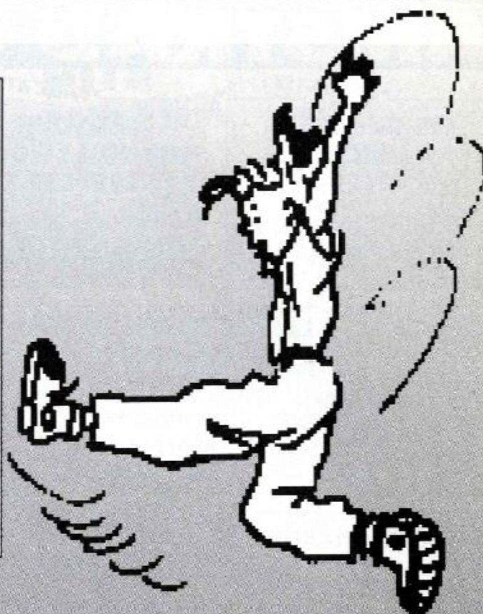
EPYX SPORTING GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 m haie, lancer de marteau, saut à la perche, barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse.

LES GUERRIERS NINJA 275F
NOUVEAU SHINOBI
+ DOUBLE DRAGON 2
+ NINJA WARRIORS

LE MONDE DES MERVEILLES 249F
+ New Zealand Story
+ Rainbow Island
+ Super Wonderboy
+ (Dynamite Dux, Bubble Bobble)

LES JUSTICIERS 249F
+ Dragon Ninja
+ Robocop
+ Rambo 3

EDITION SPECIALE 299F
INDY AVENTURE
+ ZAC MAC CRACKHEN
Texte à l'écran et manuel en français.



NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BATTLE COMMAND	249F
BETRAYAL	299F
BILLY THE KID	249F
CELICA GT4 RALLY	249F
CRIME WAVE	249F
DICK TRACY	249F
EPIC	249F
E SWAT	249F
GOLDEN AXE	249F
KILLING GAME SHOW	249F
LEGEND OF BILLY BOULDER	249F
LEMMINGS	249F
LINE OF FIRE	249F
MEAN STREETS	249F
MURDER	249F
NARC	249F
NAVY SEALS	249F
PANG	249F
POWERMONGER	199F
PUZZNIC	249F
ROBOCOP 2	249F
SCI (CHASE HQ 2)	249F
SLIDERS	249F
STRIDER 2	249F
TEAM SUZUKI	249F
TOKI	249F
TOTAL RECALL	249F
VAXINE	249F

* *à paraître*

AUTRES NOUVEAUTES

Art de la Guerre	299F
Advanced Destroyer simul.	289F
AMAZING SPIDERMAN	269F
APPRENTICE	249F
ARMOUR-GEDDON	249F
BAD LANDS	249F
BATTLESTORM	269F
CARTHAGE	249F
COUGAR FORCE	269F
CUTIPOO	249F
Disc	249F
FLIGHT OF INTRUDER	299F
GEISHA	279F
HARD DRIVIN'2	249F
IT CAME FROM THE DESERT	299F
JUDGE DREDD	199F
KILLING GAME SHOW	249F
LA BANDE A PICSOU	249F
LE CRIME NE PAIE PAS	299F
LOST PATROL	249F
MASTER BLAZER	249F
MATRIX MARAUDERS	199F
MIG FULCRUM	349F
MONKEY ISLANDS	249F
MUDS	249F
MURDERS IN SPACE	249F
MYSTICAL	249F
NIGHTBREED (JEU / ROLE)	249F
NIGHTSHIFT	249F
NINJA TURTLES	249F
OBITUS	349F
OPERATION HARRIER	249F
SAINT DRAGON	249F
SIMULCRA	249F

AUTRES NOUVEAUTES (suite)

SPEEBALL 2	249F
STUNRUNNER	249F
SUPER OFF ROAD RACER	249F
SWAP	249F
SWIV	249F
UMS 2	299F
WOLF PACK	299F
Z-OUT	249F

TOP 20 ATARI ST/STE

LOTUS TURBO ESPRIT	249F
SHADOW OF BEAST	249F
SECRET AGENT	199F
SHADOW WARRIORS	199F
GOLD OF THE AZTECS	249F
NIGHT BREED (AVENT.)	249F
NIGHT BREED ACTION	249F
PLOTTING	249F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
TURRICAN	249F
VOODOO NIGHT MARE	249F
OPERATION STEALTH + LE COMPACT DISC	299F
F29 RETALIATOR	249F
NITRO	249F
CADAVER	249F
F19 STEALTH FIGHTER	289F
FIRE AND FORGET 2	269F
M 1 TANK PLATOON	299F
THE IMMORTAL	249F
BATTLE MASTER	249F

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

3615 MICROMANIA
UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

ANARCHY	199F
BACK TO THE FUTURE 2	249F
BATTLE OF BRITAIN	299F
BSS JANE SEYMOUR	249F
CAPTIVE	249F
CHUCK YEAGER 2.0	249F
DE LUXE PAINT FRANCAIS	599F
DUNGEON MASTER+CHAOS	299F
EXPLORA 3	299F
FINAL BATTLE	249F
IMPERIUM	249F
INTERNAT. 3 D TENNIS	249F
INT. SOCCER CHALL.	249F
ITALY 90(LES CHAMPIONS)	199F
IVANHOE	199F
KICK OFF 2	249F
LEISURE SUIT LARRY 3	399F
MAGICIAN	199F
MAGIC FLY	249F
MAUPITI ISLAND	289F
MIDNIGHT RESISTANCE	249F
MIDWINTER	279F
MONTY PYTHON	199F
PANZA KICK BOXING	289F
RA	249F
RICK DANGEROUS 2	249F
SNOWSTRIKE	199F
SPELLBOUND	199F
SUPREMACY	299F
UN SQUADRON	249F
VENUS	199F

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

POWERMONGER	ST et Amiga	~~299F~~ - 199F
WHEELS OF FIRE	ST et Amiga	~~299F~~ - 199F
EDITION N°1	ST et Amiga	~~249F~~ - 179F

CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM

LA CONSOLE 749 F
+ le jeu Alex Kidd in Miracle World
+ 2 manettes de jeux
+ le câble péritel





Console Sega + le pist.	1049F
Pistolet Sega	269F
Control Stick Sega	139F
Rapid Fire Sega	109F
Manette Speed King	145F
Lunettes 3D	309F
Manette Quick Joy	199F
Adaptateur Master System/Megadrine	329F
Control Pad Sega	99F

NOUVEAUTES

Aérial Assault	325F
Battle Squadron	325F
Double Hawk	285F
Gauntlet	325F
Impossible Mission II	325F
Indiana Jones (Action)	325F
Paperboy	325F
Parlour Games	295F
RC Grand Prix	325F
Ultima IV	325F

TOP 15 SEGA

Golden Axe	325F
Double Dragon	325F
Rastan Saga	295F
Altered Beast	325F
Wonderboy M.L	295F
Fire and Forget 2	325F
Chase HQ	325F
Batlle Out Run	325F
Ghostbusters	295F
Opération Wolf	325F
After Burner	325F
Shinobi	325F
Spell Caster	325F
Tennis Ace	325F
Cloud Master	295F

Alex Kidd in Shinobi World	325F
Alien Syndrome	295F
Alex Kid Lost Star	295F
Alex Kid H.T.V.	255F
Aleste Powerstrike	255F
American Baseball	295F
American Pro Football	295F
Assault City	295F
Basketball Nightmare	295F
California Games	295F
Captain Silver	295F
Choplifter	285F
Dynamite Dux	325F
Fantazy Zone 2	295F
Golfa Mania	295F
Golvellius	325F
Great Basketball	285F
Lord on the Sworld	325F
Out Run 3D	315F
Psycho Fox	325F
R Type	325F
Space Harrier	295F
Thunderblade	295F
Wonderboy 3	325F
World Soccer	285F
Zaxxon 3D	315F
Zillion 2	285F

POUR COMMANDER :
92.94.36.00
depuis Paris composer le
16.92.94.36.00
3615 MICROMANIA
Vous pouvez aussi utiliser le bon de commande de la 1re page. A envoyer à MICROMANIA BP 114 . 06560 VALBONNE

Prix valables sauf erreur d'impression.

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

AMSTRAD 464/6128

Des compilations GEANTES

*Comp. 6128+
LES GUERRIERS NINJA
149/199 F
+ SHINOBI
+ DOUBLE DRAGON 2
+ NINJA WARRIORS

*Comp. 6128+
LES STARS DE HOLLYWOOD
149/229 F
+ BATMAN LE FILM
+ INDIANA JONES ACTION
+ ROBOCOP
+ GHOSTBUSTERS 2

*Comp. 6128+
LES CHEVALIERS
149/199 F
+ STRIDER
+ GHOULS'N GHOST
+ DYNASTY WARS
+ BLACK TIGER
+ LED STORM (GRATUIT)

LA COLLECTION N° 2
175/249 F *Comp. 6128+
+ DRAGON NINJA
+ OCEAN BEACH VOLLEY
+ WEC LE MANS
+ BUBBLE BOBBLE
+ WONDERBOY
+ ARKANOID 2
+ MATCH DAY 2
+ BASKET MASTER
+ SUPERSPRINT
+ FLYING SHARK
+ RENEGADE

LE MONDE DES MERVEILLES
149/199F
+ NEW ZEALAND STORY
+ RAINBOW ISLAND
+ SUPER WONDERBOY
*Comp. 6128+ + BUBBLE BOBBLE

SEGA ARCADE TURBO *Comp. 6128+
149/199 F
+ TURBO OUT RUN
+ CRACKDOWN
+ SUPER WONDERBOY
+ THUNDERBLADE

10 JEUX SPECTACULAIRES
149/199 F *Comp. 6128+
+ IMPOSSAMOLE
+ E MOTION
+ HOT SHOT
+ SKATE CRAZY
+ FOOTBALLER OF THE YEAR 2
+ STREET FIGHTER
+ SIDE ARMS
+ ROAD RUNNER
+ BUTCHER HILL
+ NIGHT RAIDER

LES JUSTICIERS N° 2 *Comp. 6128+
149/199 F
+ GHOSTBUSTERS 2
+ CABAL
+ OPER. THUNDERBOLT

*Comp. 6128+
LES AVENTURIERS
149/199 F
+ INDIANA JONES ACTION
+ THE STRIDER
+ VIGILANTE
+ FORGOTTEN WORLDS

*Comp. 6128+
DOUBLE ACTION
149/199 F
+ DOUBLE DRAGON
+ WEC LE MANS
+ REAL GHOSBUSTERS
+ DALEY THOMPSON OLYMP.

LES JUSTICIERS
145/195 F *Comp. 6128+
+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP
+ RAMBO 3

LA COLLECTION
175/245 F
Les 15 Logiciels qui ont fait le succès de l'Amstrad! Arkanoïd, Batman, Rambo, Green Beret, Crazy Cars...

EDITION N° 1
129/~~249~~ 179 F
+ SILKWORM
+ DOUBLE DRAGON
+ XENON
+ GEMINI WING



MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Non stop en décembre
Micromania ouvert 7 jours/7
même le dimanche

12 JEUX FANTASTIQUES
149/199 F
+ STORMLORD
+ SUPER SCRAMBBLE
+ SKATE CRAZY
+ NIGHT RAIDER
+ ARTURA
+ DARK FUSION
+ GARY LINEKER HOT SHOT
+ ARCADE FOOTBALL
+ TECHNOCOP
+ MOTOR MASSACRE
+ MARAUDER
+ H.A.T.E.

Prix valables sauf erreur d'impression.

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

NINJA TURTLES ***Amstrad Disc*** ~~159F~~ **- 119F**
WHEELS OF FIRE ***Amstrad Disc*** ~~249F~~ **- 199F**
EDITION N° 1 ***Amstrad Disc*** ~~249F~~ **- 179F**

*Comp. 6128+
LES MAITRES NINJA
129/179 F
+ DOUBLE DRAGON
+ LAST NINJA 2

WHEELS OF FIRE
149/~~249~~ 199 F
+ CHASE HQ
+ TURBO OUT RUN
+ HARD DRIVIN'
+ POWERDRIF

ONE, TWO
ND/249F
+ Fire and Forget 2
+ Crazy Cars 2
+ Barbarian 2
+ One

PROMOTIONS EXCLUSIVES MICROMANIA

Les 100% A d'Or
59/99F
+ Opération Wolf
+ AfterBurner
+ R Type + Titan
+ 1 autocollant inédit
+ 1 poster de Miss X

Les Vainqueurs
59/99F
+ Forgotten World
+ Thunderblade
+ Tiger Road
+ Last Duel
+ Blastéroids

LES BARBARES
149/199 F
+ BARBARIAN 2
+ RENEGADE 3
+ DOUBLE DETENTE
+ GUERILLA WAR

GENIAL !! MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à la Défense

SUPER PROMOTION MANETTES ET CABLES

Manette US GOLD	109 F
(plus une montre digitale GRATUITE)	
Manette NAVIGATOR	149 F
Megablaster à Microswitches	79 F
PRO 5000	129 F
CHEETAH MACH1	129 F
CHEETAH 125+	85 F
QUICKJOY JUNIOR	59 F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69 F
QUICKJOY 2 PILOT	79 F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149 F
QUICKJOY V SUPERBOARD	199 F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399 F
QUICKJOY M5 PC COMP.	199 F
CORDON pour branchement de deux manettes	49 F
Câble Magnéto AMST.	49 F
Câble d'extension pour Joystick	49 F
Câble de TELECHARGEMENT	49 F
HOUSSE DE PROTECTION	
Housse CPC 464 COUL.	89 F
Housse CPC 464 MONO	89 F
Housse CPC 6128 COUL.	89 F
Housse CPC 6128 MONO	89 F
DISQUETTES VIERGES	
4 Cassettes vierges	29 F
4 Disquettes vierges	99 F
10 Disquettes vierges	195 F

** Ces compilations sont compatibles avec le 6128+*



GENIAL !
La montre jeu vidéo à cristaux liquides
149 F ou GRATUITE
pour toute commande d'au moins 450 F de logiciels sur Amstrad.
Jeux disponibles :
(Course Auto, Tennis, Foot...)

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

AMSTRAD 464/6128

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

CELICA GT4 RALLY	109/149F
DICK TRACY	145/195F
E SWAT	109/159F
LINE OF FIRE	109/159F
LOTUS TURBO ESPRIT	109/149F
NARC	109/159F
PUZZNIK	109/159F
SECRET AGENT	109/159F
STRIDER 2	109/159F
SUPER CARS	109/149F
NINJA TURTLES	109/119F
TOTAL RECALL	109/159F
UN SQUADRON	109/159F

TOP 10 AMSTRAD

SHADOW OF THE BEAST	129/159F
GOLDEN AXE	109/149F
SHADOW WARRIORS	99/149F
SUPER OFF ROAD RACER	109/149F
TURRICAN	99/149F
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149
SNOW STRIKE	109/149F
ITALY 90(LES CHAMPIONS)	99/149F
BACK TO THE FUTURE 2	109/149F
RICK DANGEROUS 2	99/149F

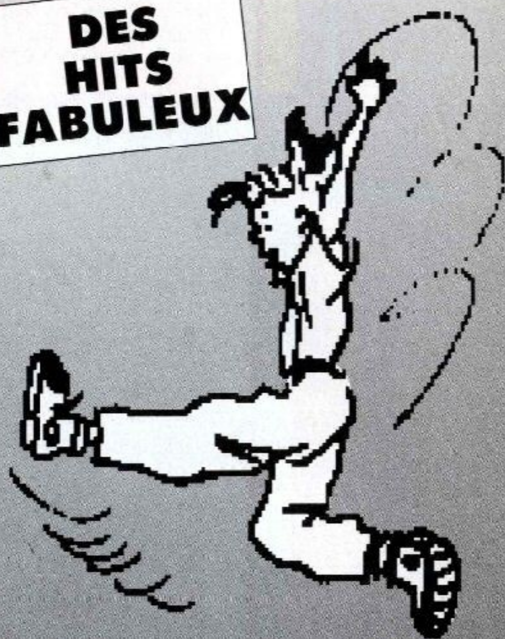
AUTRES NOUVEAUTES*

Art de la Guerre	ND/249F
Advanced Destroyer simul.	169/229F
Disc	149/199F
AMAZING SPIDERMAN	**140/180F**
APPRENTICE	99/149F
ADIDAS CHAMP. SOCCER	129/179F
BAD LANDS	99/149F
DRAGON BREED	99/149F
GRAND PRIX CIRCUIT	99/169F
JUDGE DREDD	**99/149F**
L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/149F
MYSTICAL	149/199F
METAL MASTERS	149/199F
NIGHT BREED (ACTION)	**109/159F**
NIGHTBREED JEU/ ROLE	**109/159F**
NIGHTSHIFT	109/159F
NORTH AND SOUTH	149/199F
OUTBOARD	149/199F
PLAYER MANAGER	139/179F
SAGA	**ND/199F**
SDAW	**ND/149F**
SLIDERS	**ND/199F**
STUN RUNNER	**99/149F**
SWAP	**ND/199F**
ULTIMATE GOLF	**149/179F**
WELLTRIS	149/199F
WORLD CHAMP. SOCCER	99/149F
BLOODWYCH	99/149F
DRAGON'S OF FLAMME	149/199F
INTERNAT. 3D TENNIS	99/149F
KICK OFF 2	139/179F
LA SECTE NOIRE	ND/179F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
MONTY PYTHON	99/149F
NEW YORK WARRIORS	99/149F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
ORIENTAL GAMES	149/199F
PANZA KICK BOXING	199/249F
PIRATES	ND/145F
PRINCE OF PERSIA	149/199F
SHERMAN M4	ND/229F
SIM CITY	149/199F
STUNTCAR	99/149F
TARGHAN	ND/199F
TEENAGE QUEEN	99/229F
TENNIS CUP	169/199F
TIE BREAK	99/149F
TIME MACHINE	99/149F
WILD STREETS	139/179F

1 an de garantie sur tous les logiciels

3615 MICROMANIA - Toutes les descriptions détaillées des jeux et une Gameboy à gagner chaque semaine

DES HITS FABULEUX



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Non stop en décembre Micromania ouvert 7 jours/7 même le dimanche

Cartouches pour l'Amstrad 6128 + 464 + et la console Amstrad GX 4000

TITRES A VENIR :

Chase HQ 2(Course Auto)	295F
Strider 2 (Arcade)	295F
Plotting (Réflexion)	295F
Dick Tracy (Action)	295F
Epyx World of Games (Sports)	295F
Wild Streets (Kung fu)	295F
Crazy Cars II (Course auto)	295F
Tintin sur la Lune (Action)	295F
L'espion qui m'aimait (Arcade)	295F
Spiderman (Arcade)	295F
Toki (Arcade)	295F
Battle Command (Simul. Vol)	295F
Badlands (Arcade)	295F
Stunrunner (Arcade)	295F
Copter 271 (Simul Helico)	295F

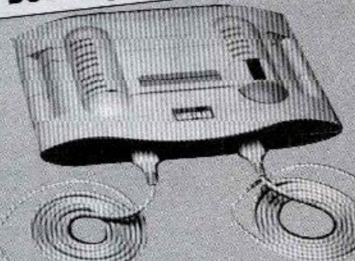
TOP GX 4000

Robocop 2 (Action)	295F
Navy Seals (Action)	295F
Pang (Arcade)	295F
Shadow Warriors (Karaté)	295F
Batman (Action)	295F
Opération Thunderbolt	295F
Barbarian 2 (Combat à l'épée)	295F
Fire and Forget 2 (Course Auto)	295F
Tennis Cup (Simulation)	295F
Klax (Réflexion)	295F
No Exit (Action)	295F
Switchblade (Plateforme)	295F

NOUVEAU



LA CONSOLE GX 4000 990 F
+ 2 manettes de jeux
+ le jeu Burning Rubber (Course Auto)



2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F

Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC réédités dans une collection exceptionnelle.

micro CLUB

N°1 Arkanoid 1 + Arkanoid 2 (Casse Brique)	N°9 Platoon + Predator (Action)	N°17 Matchday 2 (foot) + Basket Master (Foot-Basket)
N°2 Gauntlet 1 + Gauntlet 2 (Labyrinthe)	N°10 Crazy Cars + Supersprint (Course auto)	N°18 Wonderboy + Wizzball (Arcade)
N°3 Out Run + Road Blaster (Course auto)	N°11 Bubble Dobble + Flying Shark (Arcade)	N°19 Quartet + Rampage (Arcade)
N°4 Enduro Race + Super Hang On (Course moto)	N°12 Ace of Aces + Infiltrator (Sim. de vol)	N°20 Hypersports + Track'n Field (Sport)
N°5 Intern.Karaté + + Yie Ar Kung Fu (Karaté)	N°13 Renegade + Target Renegade (Combat de rue)	N°21 Thunderblade + 1943 (Arcade) NOUVEAU
N°6 Grysor + Green Beret (Combat)	N°14 Top Gun + Slap Fight (Arcade)	N°22 Road Runner + Metrocross (Arcade) NOUVEAU
N°7 California Games + Winter Games (Sim. sport)	N°15 Rolling Thunder + Rygar (Arcade)	N°23 Nemesis + R-Type (Shoot'em up) NOUVEAU
N°8 Street Fighter + Tiger Road (Combat de rue)	N°16 Daley Thompson + Super Test (Sport)	N°24 Afterburner + Starwars (Arcade Espace) NOUVEAU

Manette Quickjoy 3 Super Charger 99 F



Manette Speedking 99 F



Prix valables sauf erreur d'impression.

POUR COMMANDER

92.94.36.00

depuis Paris composer le

16.92.94.36.00

3615 MICROMANIA

Vous pouvez aussi utiliser le bon de commande de la 1re page
A envoyer à MICROMANIA, BP 114
06560 VALBONNE

LORSQUE VOUS ÊTES LE MEILLEUR, ILS CHERCHENT TOUS À VOUS EN COLLER UN.



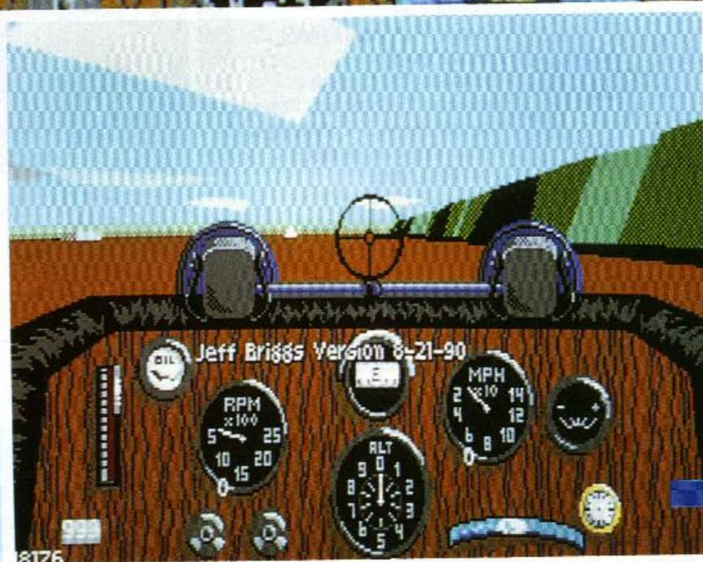
ACE...ACE RATED 973, CU AMIGA...SUPER STAR 95%, C&VG...C&VG HIT 95%, THE ONE...95%, ZERO HERO 93%, GENERATION4...97%, TILT...95%

Electronic Arts 11/49 Station Road Langley, Berks SL3 8YN Angletérre Tél: 19 +44 753 49442 Fax: 19 +44 753 46672

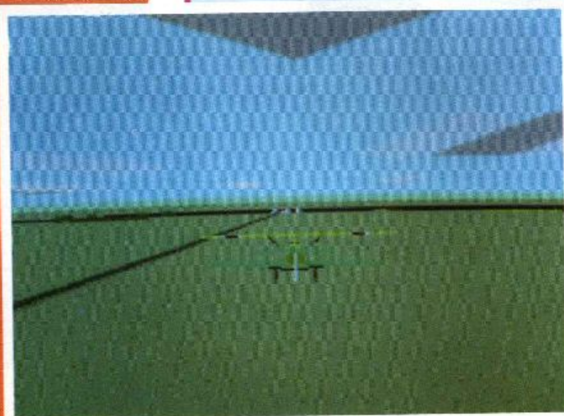
KNIGHTS OF THE SKY

Après avoir donné dans la guerre ultra moderne, Microprose annonce pour la fin de l'année un simulateur de combats aériens sur PC et compagnie nous ramenant à l'époque héroïque de celle que je préfère, la guerre de 14-18.

A cette époque, point d'ordinateur à bord. Les aristos du manche à balai se dirigeaient à l'aide d'une carte et en jetant de temps à autre un coup d'œil sur le terrain qu'ils survolaient. Du coup, les joueurs seront eux aussi à la même enseigne. Ceci



PREVIEW

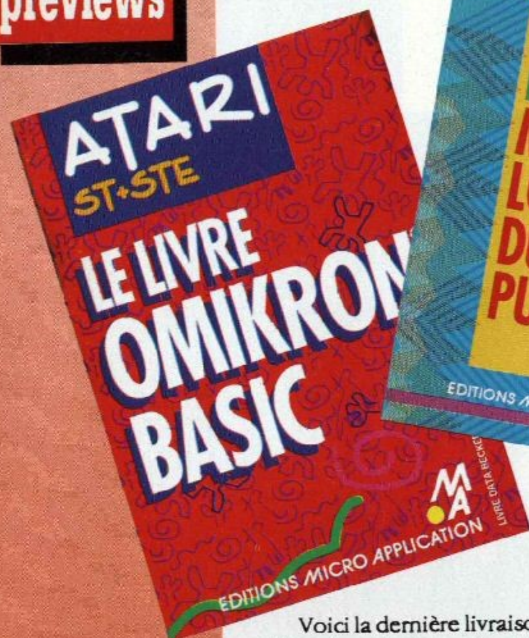


dit, la place gagnée semble avoir été employée à bon escient puisqu'au cours du jeu, il sera possible de piloter plusieurs avions au fur et à mesure que la fin de la guerre approchera. Les deux dernières années de guerre ont fait faire à l'époque de gigantesques pas à une industrie aéronautique qui en était à ses débuts.

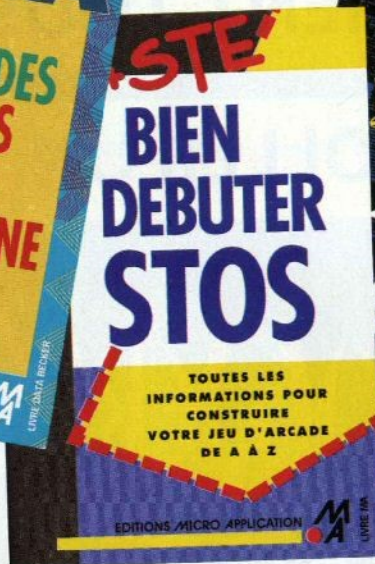
Ce logiciel permettra de se mesurer à Max Immelman, l'inventeur de la figure aérienne qui porte son nom (immelman: demi-looping suivi d'un demi-tonneau, ayant pour effet de se retrouver face-à-face à son poursuivant). Il sera aussi possible de combattre Manfred von Richtofen, le Baron Rouge en personne (!).

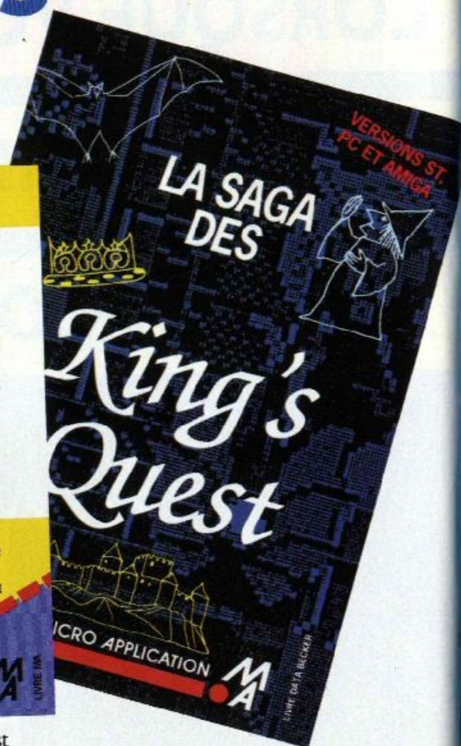
S'ils disposent d'un modem ou d'un câble null-modem, deux joueurs pourront connecter leurs machines afin de goûter aux joies du duel aérien. Et enfin, on nous promet une 3D révolutionnaire.

BOUQUINS









Voici la dernière livraison de chez Micro-Application. Première nouveauté: "Le Livre de l'Omikron Basic". Voici qui prouve que Micro-App n'est pas rancunier, puisque l'Omikron est un concurrent direct du GfA Basic. Il est vrai que depuis l'implantation du GfA sur Amiga et récemment sur PC, il devient nettement plus crédible, puisque son principal défaut - sa non-portabilité - est en train de disparaître. Bref, le bouquin vous prend par la main depuis le début et commente absolument tout, des notions de base aux utilisations avancées, comme l'utilisation des ressources et les appels AES et VDI.

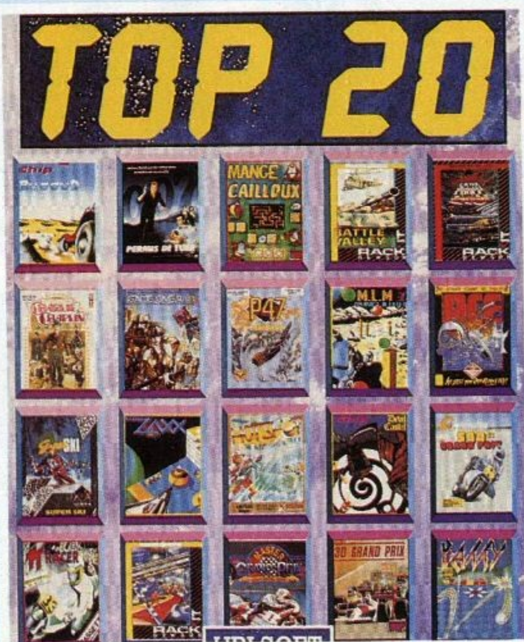
"Bien débuter le STOS" prouve, encore une fois, que Micro-App n'est pas rancunier puisque le STOS est l'autre concurrent direct du GfA Basic. Mais après tout, foin des conventions. Ce bouquin explique comment, en quelque sorte, bien débuter le STOS, avec tout ce que ça implique de douceur, de calme, de prenage par la main, de guidage, de conseils sages, et tout et tout.

"Le livre des meilleurs logiciels du domaine public Amiga" a le titre le plus explicite qu'on puisse rêver. Vous avez déjà tout compris sans que j'ai besoin de vous en narrer le thème. Quelques détails sur le contenu: il s'agit du mode d'emploi d'un bon paquet de freewares et de sharewares de la bibliothèque Fish, bien connue des possesseurs d'Amiga. On y trouve des aides à la programmation, des logiciels courants, des utilitaires, des shells et des langages.

Enfin, "La saga des King's Quest" est un bouquin très bien fait permettant d'arriver au bout des quatre premiers épisodes de la série, sans pour autant donner la solution. Ou plus exactement, les solutions complètes se trouvent à la fin du bouquin, mais l'essentiel est composé d'aides, de descriptions, de conseils et d'indications qui permettent de trouver soi-même son chemin. Naturellement, les possesseurs de PC autant que de ST ou d'Amiga pourront se référer utilement à cet ouvrage.

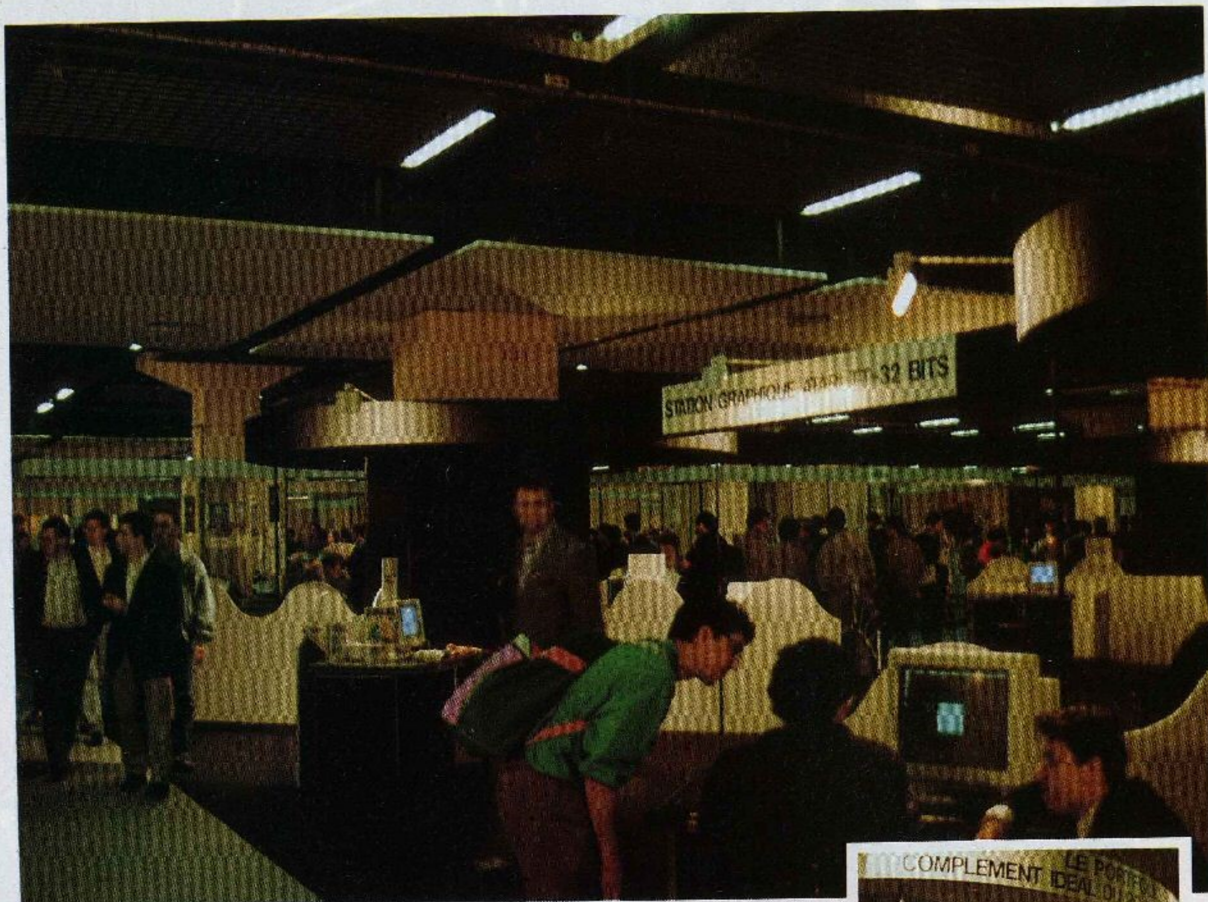
LA TOP DES COMPILS

Alors là je suis littéralement scié. Voila une compilation sur CPC qui coûte 249 francs sur disque et 189 francs sur K7. Jusque là, rien que de très naturel mais attendez la suite et retenez son nom: Top 20. Je rêve: Licence to Kill, Charlie Chaplin, Batty, Ace 1, Aspar Master Grand Prix, Mange-Cailloux, Shockwam Rider, Hot Shot, Battle Valley, TT Racer, Zaxx, Devil Castle, Grand Prix 500, P47, Superski, Game Over 2 (première partie), Buggy 2, MLM 3D, 3D Grand Prix. Ça s'appelle une bonne affaire ou je ne m'y connais pas!

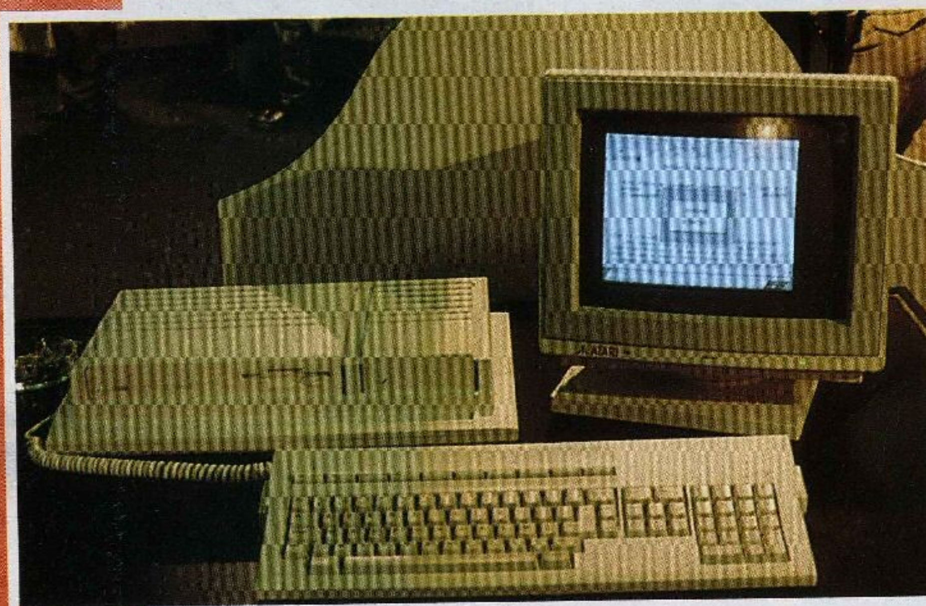


LE MAITRE DE MUSIQUE

Music Master est un utilitaire pour ST, Amiga et PC édité par Ubi Soft qui permet de travailler des sons digitalisés mais aussi de les agencer de façon à créer un morceau. Bon plan, des fonctions de filtrage numérique très performantes permettent de "nettoyer" les sons. Très rapide, y compris pendant le chargement, sidérant de vitesse, Music Master a entre autres la particularité d'offrir une compatibilité totale des fichiers, et ce qu'ils soient au format ST, Amiga ou PC! De même, il permet d'utiliser les sons de jeux du commerce. Pirater un son, c'est légal, ça?



FORUM ATARI



ATARI, VERSION TT

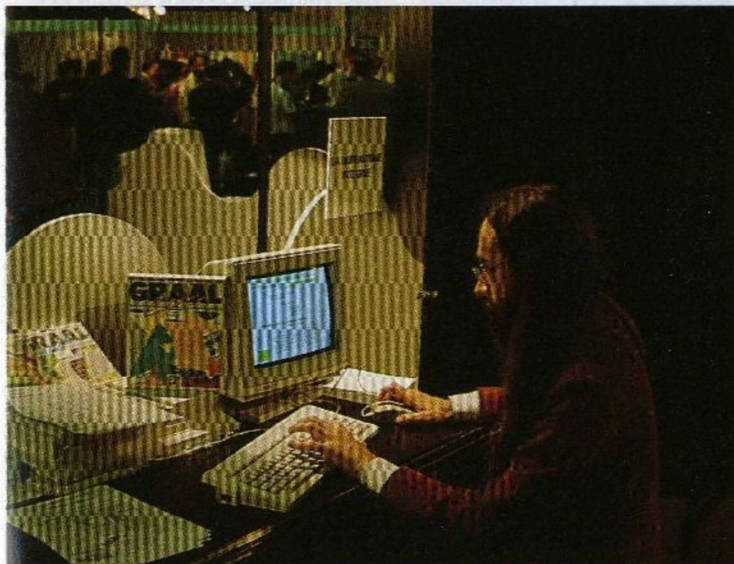


Les salons monomarque sont à la fois l'occasion pour les constructeurs de mettre en valeur leurs machines et de resserrer leurs liens avec leurs fidèles clients. Ils permettent en plus d'attirer de nouveaux utilisateurs pour lesquels c'est souvent le premier contact avec la micro. Le premier contact est bien souvent aussi celui de la passion, où on s'attache facilement à une marque. Cette perspective bien tentante à fait naître ces dernières années bien des salons dédiés. L'occasion de découvrir la formidable étendue de l'offre Atari, qui va des micros «familiaux» aux pros en passant par les portables ou les consoles de poche.

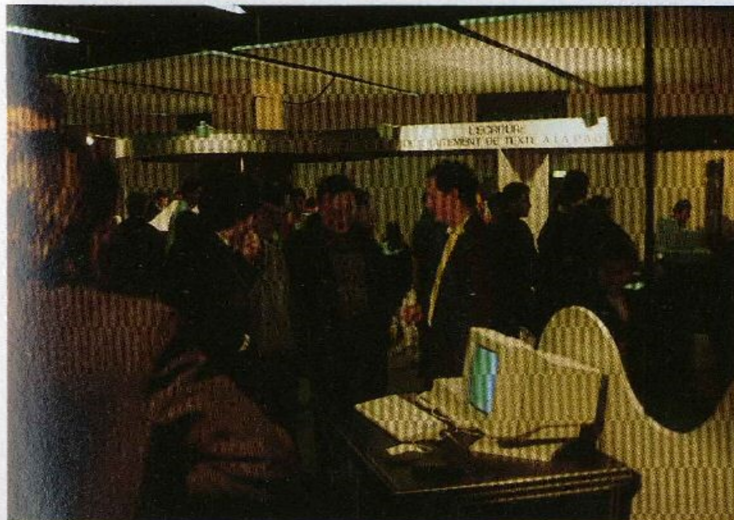
Invités, les plus grands éditeurs du domaine des loisirs et du pro étaient rassemblés sur quelques petits stands, séparés en deux zones: Atari Grand Public et Atari Business, autrement dit la micro de loisirs et les solutions pour l'entreprise.

On commence par le plus marrant, bien sûr. Tout était réparti par ateliers thématiques réunissant tout ce qui se fait dans chaque domaine: jeux, éducation, musique, graphisme et vidéo. Les visiteurs pouvaient toucher à tout en toute liberté, le personnel étant à leur disposition pour tous conseils. A droite de l'entrée, quinze slide-shows faisaient défiler en permanence des œuvres originales réalisées sur ST. On trouvait bien sûr une partie réservée au jeu avec des Lynx et des STE mais aussi, hélas, des VCS 2600 et la nouvelle venue (aux USA elle existe depuis 6 ans), la 7800 proposée à 690 francs. Pour la deuxième année consécutive, Atari propose le Bag STE comprenant 10 logiciels allant de la création graphique à l'éducation en passant par le traitement de texte et le jeu. C'est vendu 1250 francs. Depuis trois ans, Atari UK propose un bag similaire à Noël. Il est quant à lui offert pour tout achat d'une machine. Sympa.

On passe au pro, ce qui va me permettre de vous parler de la station TT attendue depuis deux ans. Mais avant d'y arriver je vais vous parler du MSP 190V, un Mega ST2 portable conçu par IBP Elektronik, une entreprise allemande spécialisée dans la conception de ST ou PC en versions adaptées aux besoins de sites industriels. En pratique ça signifie déjà une certaine majoration du prix originel mais surtout un nouveau clavier et des matériaux plus résistants aux grandes températures et aux conditions de travail difficiles des usines. La version présentée est la transportable mais il existe d'autres boîtiers que l'on peut installer en rack 19 pouces, des étagères de dimensions standard dans l'industrie. Le MSP 190V dispose d'un écran LCD d'une résolution de 1660x1200, mais avec d'autres boîtiers il peut s'agir d'un petit moniteur monochrome. Bref c'est pas vraiment pour les particuliers. Le Portfolio n'était pas oublié et des



COMME QUOI, Y'A BEAUCOUP DE BABA COOLS SUR ST.



ADMIRATION DE LA FOULE DEVANT LE TT.

FORUM ATARI

applications comme la connection avec un Macintosh grâce à Mac Brother, le Micro Modem 2400 bauds (le plus petit du marché qui soit autonome), la lecture de codes barres, un émulateur Minitel utilisable depuis l'étranger à partir d'un quelconque téléphone grâce au Portfolio, ou bien le LNA, un langage de programmation sur carte-mémoire. Mais aussi des accus Nicd de 700 mAh (le double des piles rechargeables de ce style) au mêm format que les piles R6, donc utilisables sur le Portfolio comme sur la Lynx ou tout autre console de poche ou TV LCD et jouets.

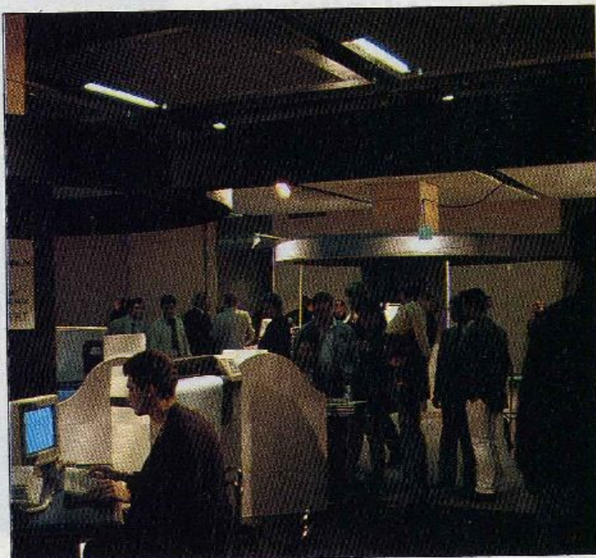
Les visiteurs pouvaient aussi assister à des conférences dont les plus intéressantes avaient pour thème la réalité virtuelle (c'est-à-dire la création de jeu), le multimédia (les bornes interactives), l'enfant et la micro...



LE MEGA ST2 TRANSPORTABLE

ATARI S'EN TT

La première version du TT d'Atari nous arrive enfin, comme il se doit compatible avec les STE. En réalité la station est autant compatible avec le STE que le STE l'était avec le ST. C'est naturel puisque le TT, conçu autour d'un 68030, tourne à 32 Mhz. Ces deux seules particularités expliquent à elles seules les futurs problèmes de compatibilité. Atari a doté le TT de nouvelles versions 3.0 du TOS et du GEM, qui gardent donc la compatibilité ascendante. Les futurs acquéreurs pourront donc se servir pleinement d'une bonne partie des logiciels du ST, avec certainement plus de succès avec les utilitaires que les jeux. Un 68882, un co-processeur arithmétique, est là pour servir le 68030. La mémoire d'origine, de 2 Mo, peut être étendue à 26 Mo, facilement gérés par la machine. Un seul lecteur de disquette, hélas. Aucun emplacement n'a été prévu pour un second drive interne. Mais le disque dur de 48 Mo suffit à faire oublier ce détail. Surtout lorsqu'on sait qu'il est, grande nouveauté, SCSI. Toutefois Atari aurait pu proposer un lecteur de 1,44 Mo à la place de celui de 720 Ko déjà utilisé par le reste des ST. Graphiquement, le TT dispose de son propre mode d'affichage en plus de celui du ST. Il peut ainsi se connecter à tout moniteur, du classique RVB analogique à celui digital de type VGA. En émulation ST, on peut donc obtenir les 640x400 possibles en monochrome, mais aussi les 320x200 en 16 couleurs et les 640x200 en 4 couleurs. En monochrome, en utilisant un moniteur spécial, le TT atteint la résolution exceptionnelle de 1280x960! Mais en couleurs il peut afficher du 320 x480 en 256 couleurs ou bien encore du 640x480 en 16 couleurs, mode qui s'apparente plus à du VGA de PC. Tout cela parmi 4096 teintes. Les possibilités d'ouverture sur les autres systèmes n'ont pas été négligées non plus et en plus de la compatibilité de fichier MS/DOS héréditaire, le TT dispose de 16 connecteurs: deux prises MIDI, un port cartouche, une prise lecteur 3 1/2 externe, une sortie SCSI, son stéréo par deux prises RCA, une sortie parallèle, deux sorties série asynchrones (RS 232), deux sorties série synchrones, un bus d'extension VME (standard industriel), un connecteur ACSI (pour les périphériques d'Atari), l'interface LAN (réseaux locaux) etc. Enfin, le look assez mastodonte donne une impression de robustesse.



Le TT est un super ST, ni plus ni moins. Il accélère la vitesse d'exécution de la plupart des logiciels pros et dispose d'une puissance de calcul non négligeable. Selon Atari, tous les programmes respectant ses directives de développement marcheront (à ceci près que pour obtenir les directives de développement d'Atari, il faut se lever très, très tôt). Vous en connaissez beaucoup vous, de développeurs qui les suivent à la lettre?

Pour l'instant le TT existe en deux versions seulement, le TT 030/2, qui est celui dont je vous ai parlé, et le TT 030/8 qui a pour seule différence sa mémoire, de 8 Mo au lieu de 2. Le TT/2 vaut 20 102 Francs et 70 centimes très exactement. Le TT/8 en vaut 26 092.

Maintenant que vous connaissez les capacités de la bête, on va parler de ce qui est proposé avec. Dès maintenant Atari présente une station PAO élaborée autour du TT/8 avec les logiciels Calamus, Outline Art et Font Editor. Elle est munie d'un écran 19 pouces (format A3) et de la nouvelle imprimante Laser, la SLM 604.

Dans quelques mois, la sation TT sera disponible aussi en version UNIX système V 4, standard des stations graphiques haut de gamme. Le nom de cette version est TT/X. Quelques mois chez Atari peuvent aussi vouloir dire quelques années, alors...

NOUVEAU PC

Amstrad s'apprêterait à lancer un PC orienté jeux à l'automne prochain, avec un lecteur de disquettes 3 pouces et demi, un écran VGA 256 couleurs, et un 80286 comme processeur. Nom provisoire: PC4000. Naturellement, officiellement, on assure qu'il n'en est pas question... Mais on se souvient que la GX 4000 a été démentie jusqu'au jour de sa sortie.

MÉFIEZ-VOUS SI VOUS LISEZ DANS VOTRE MENSUEL PRÉFÉRÉ QUE JOYSTICK N'EXISTE PAS

ÇA A DES CHANCES DE NE PAS ÊTRE VRAI

VOIRE D'ÊTRE VRAIMENT FAUX

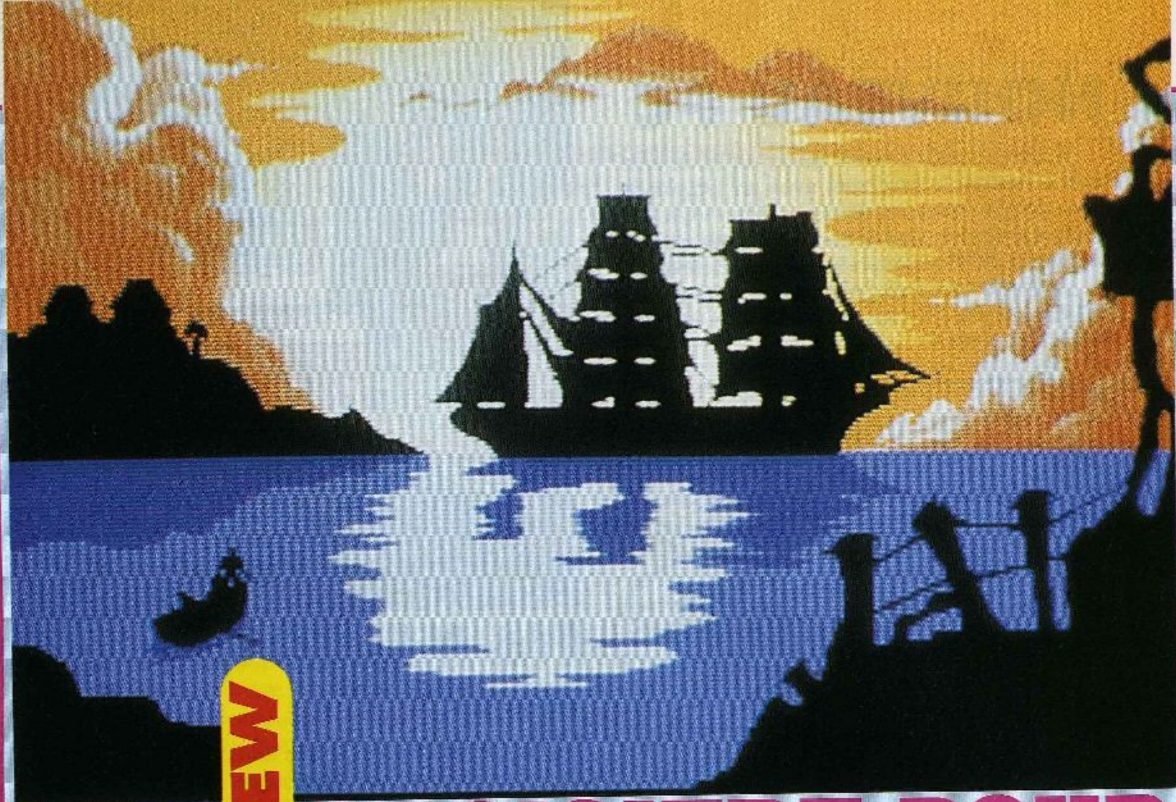
YACINE



FM MELODY MAKER POUR STE

Excellente idée d'Upgrade Editions: sortir une version STE de FM Melody Maker, sans cartouche! Il s'agit d'un programme de composition musicale qui, jusqu'à présent, se servait d'une cartouche pour générer des morceaux sur 9 voies de polyphonie, avec 12 instruments différents plus une section rythmique bien foutuc. Désormais, le son sort soit du haut-parleur, soit, si vous êtes pourvu des câbles adéquats, d'une chaîne hi-fi. Avantage: le prix, qui descend à 395 francs. Il fonctionne à la fois en monochrome et en couleurs et peut être connecté à des expandeurs Midi. Bon plan...

news previews





PREVIEW

CROISIERE POUR UN CADAVRE



Spécialisé depuis quelques temps dans les jeux d'aventure, Delphine Software prépare actuellement un jeu d'enquête policière se passant à bord d'un immense yacht dans lequel à un crime a été commis. C'est bien sûr vous qui allez vous charger de l'affaire, en interrogeant les passagers, le personnel et toute personne susceptible de vous donner des indices sur le meurtre. Dans des graphismes franchement splendides, Croisière pour un cadavre vous emmène dans un monde d'hypocrisie et de magouille, où la vérité sera dure à découvrir. Delphine s'écarte un peu du jeu d'aventure traditionnel, mais garde le même état d'esprit qui a fait le succès des Voyageurs du Temps et d'Opération Stealth. On leur souhaite bonne chance, en espérant que ce dernier produit sera aussi réussi que les autres. Sortie prévue en fin d'année sur Amiga.

NOUVEAU ! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER !

AMSTRAD

PLUS 6128

Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater !

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc...
L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus ? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a : un super look, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de 4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin' Rubber » sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement constaté en version monochrome.

à partir de
2990F TTC*
COMPLET

AMSTRAD

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus.

Nom : ______ Prénom : ______ Age : ______

Adresse : ______ Tél. : ______

Ville : ______ Code postal : ______

Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES



RAMPAGE





LYNX

ROAD BLASTERS

ZARLOG MERCENARY

Et voilà ce qui arrive quand on part au Japon: on rate les softs de dernière minute. C'est ce qui arrive ce mois-ci à J'M Destroy, qui n'a pas vu les huit dernières nouveautés sur Lynx. Et comme il n'y a plus de place dans Consoles News, on est obligés d'en parler ici. Ces huit jeux sont Xenophobe, Ms Pac-Man, Zarlog Mercenary, Robo-squash, Rygar, Rampage, Road Blasters et le célèbre Paperboy. Voici les photos de six d'entre eux, JMD vous en fera un test complet le mois prochain. Et pendant qu'on y est, signalons que 10.000 Lynx ont déjà été vendues en France, selon le constructeur. Wao.

MISS PAC-MAN

XENOPHOBE

LES GLADIATEURS

SERIE LIMITEE

LE TOUT NOUVEAU FREESBEE SOUPLE!

UN SUPER CADEAU A L'INTERIEUR

ATARI ST /AMIGA PC et COMP.

PHOTOS ATARI





Après des mois d'entrainement, vous voilà enfin prêt à participer au grand tournoi où vous serez confronté aux plus grands joueurs de la galaxie.
Vêtu de votre combinaison et de votre casque aérodynamique, vous pénétrez dans l'arène construite de dalles de verre.
Il va y avoir du sport !
A l'aide de votre disque et d'un peu de réfléxion vous pouvez anéantir votre adversaire en détruisant certaines dalles, mais tactique et stratégie vous permettront de remporter la partie en lançant votre disque de telle façon que votre adversaire ne puisse le rattraper.
Cette simulation sportive d'une conception tout à fait originale, plaira à tous les passionnés de sports d'adresse.
DISC se distingue par ses animations fluides qui alliées à des sons digitalisés permettra au joueur d'être en prise directe avec le jeu.
A DECOUVRIR ABSOLUMENT...

DISC

DU 3ème MILLENAIRE







EXPONENTIA



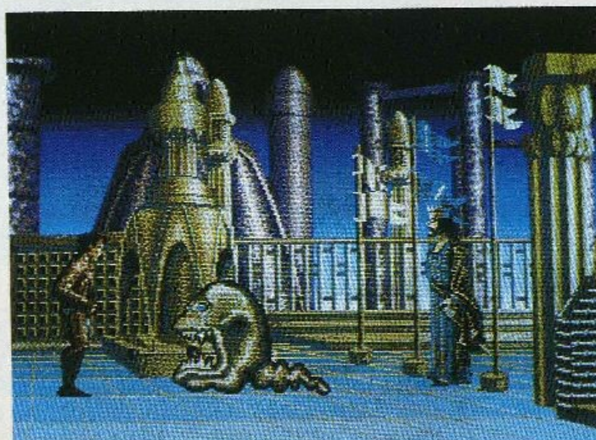
ELEMENTAL FORCE



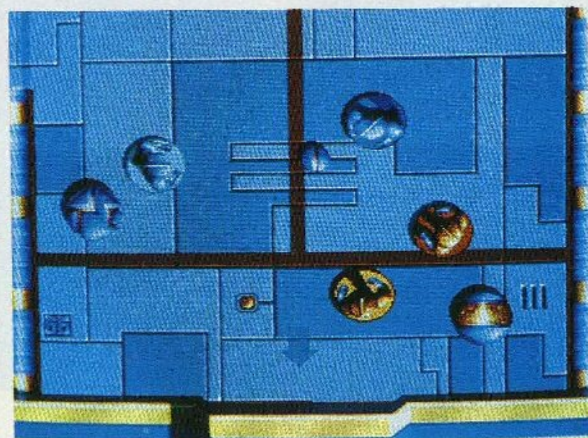
Exponentia est une toute nouvelle société d'édition, qui s'apprête à sortir deux jeux d'ici la fin de l'année. Le premier est Adrenalynn. En 2070, les progrès sur la robotique sont tels que les robots ont largement supplanté les humains sur tous les points. Ils ont esclavagé les hommes, qui peuvent gagner leur liberté en se battant dans une arène contre des, justement, robots. Ça ressemble visuellement beaucoup à Projectyle, mais il faudra attendre le mois prochain pour savoir si la différence s'arrête là ou pas.

Le second jeu prévu est Elemental Force. Il s'agit d'une cité protégée par une boule luminescente qui assure l'immortalité à chacun des habitants. Or, un jour, la luminosité de cette boule commence à diminuer. Dans une vision, le roi s'aperçoit qu'un être maléfique, capable de voyager dans le temps et l'espace, est en train de semer la zone dans les parages. Il envoie un type pris au hasard dans la foule - vous - pour aller le détruire. C'est un jeu d'arcade/aventure, graphiquement impressionnant comme vous pouvez le constater au vu des photos. Hélas, il faudra attendre au moins trois mois pour le voir de plus près.

ELEMENTAL FORCE



ELEMENTAL FORCE



ADRENALYNN



ADRENALYNN



PREVIEW

EXTERMINATOR

Quel cauchemar, les insectes et les rats grouillant dans la cave. C'est sur se genre d'idée qu'Audiogenic a décidé d'adapter un jeu d'arcade tout à fait original, dans lequel vous contrôlez une main en premier plan, qui doit tirer sur des moustiques, écraser des rats, des araignées, des petits tanks, des tomates, etc; et chasser les abeilles qui viennent lui tourner autour avant de se faire piquer. Avec une maniabilité tout à fait agréable, vous deviendrez la terreur des insectes en tous genres, dessinés dans des graphismes sympathiques et surtout animés par des bruitages digitalisés agréablement humoristiques. Ce sont d'abord les possesseurs d'Amiga qui nettoieront leurs pièces de toutes les bestioles possibles, les autres standards pourront ensuite s'y mettre.



WRATH OF THE DEMON

Compatibles avec la carte



(PC et compatibles)

UN GRAND JEU D'AVENTURE DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA ET BIENTOT SUR PC, C 64 DISC ET AMSTRAD DISC ET K7





Distribué par

UBI SOFT

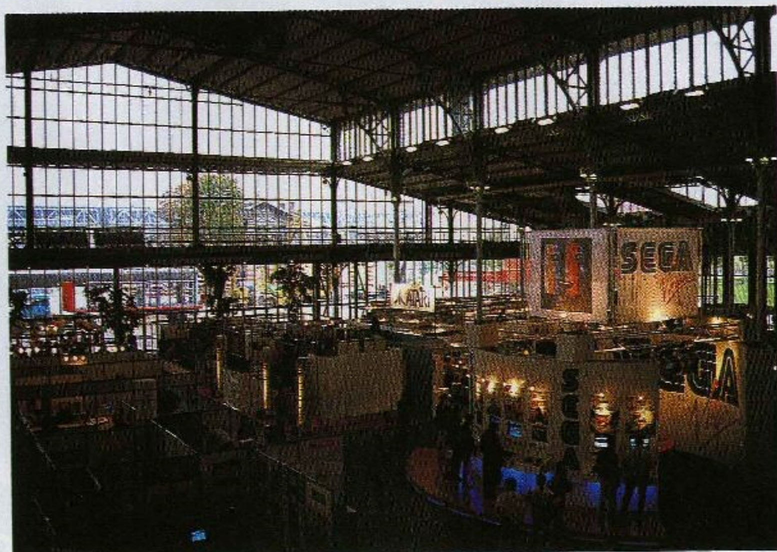
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. : (1) 48.57.65.52

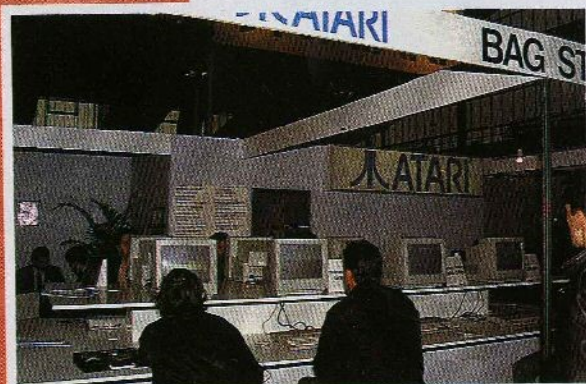
DISPONIBLE DANS LES FNAC fnac ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

news previews

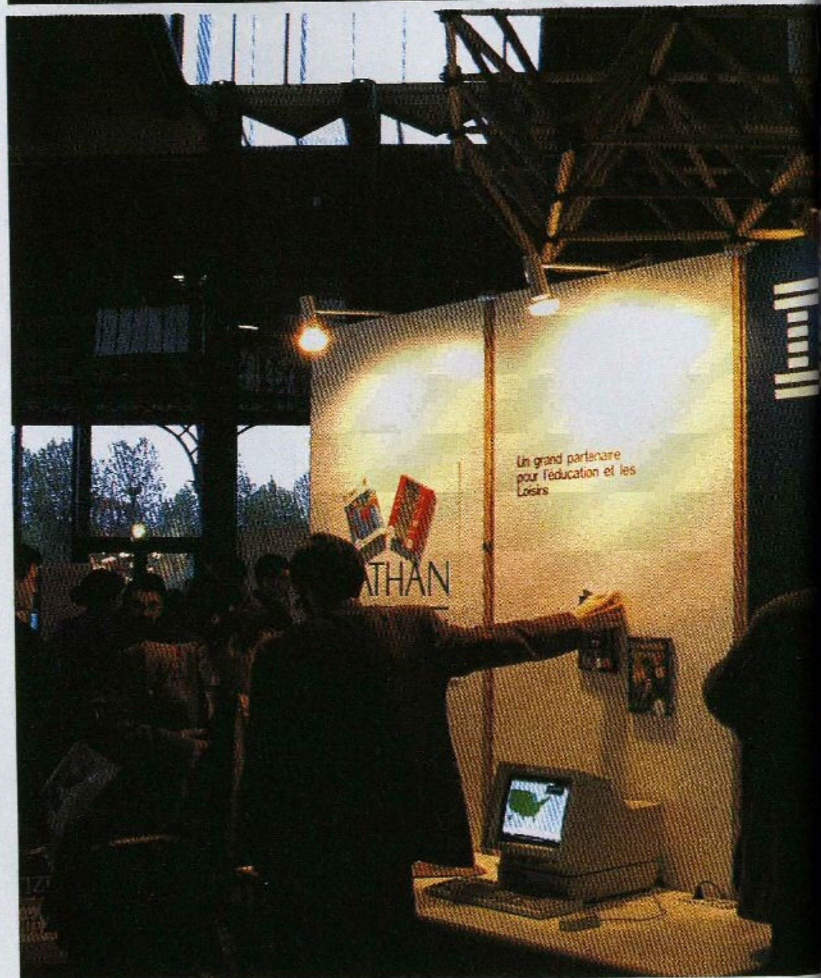
LE SALON DE LA MICRO

Le Salon de la Micro en est à sa deuxième édition et déja sa surface a pratiquement doublé, tout comme le nombre de ses exposants. Tous les passionnés de micro ludique s'y étaient donné rendez-vous, et heureusement pour eux la partie réservée à la micro sérieuse était restée déserte, ce qui ne fait que confirmer le caractère «jeunes» de la manifestation. Tous les grands acteurs du milieu n'avaient pas répondu présent, mais qu'importe puisque l'ambiance y était.





LE STAND ATARI



LE STAND IBM

LES CONSTRUCTEURS

De grands constructeurs étaient hélas absents, comme Nintendo/Bandaï ou bien encore Commodore ou Amstrad que beaucoup avaient espéré trouver présentant leurs produits. Eh non, pas de Game Boy ni de NES avec ses nouveaux jeux, juste de petits meubles-présentoirs que la chaîne Auchan avait eu la bonne idée d'amener. Pas non plus de CDTV, d'Amiga 3000 ou du reste de la gamme. Beaucoup auraient souhaité découvrir le CDTV puisqu'en France il n'avait pas encore été présenté comme ce fut le cas au C.E.S. de Londres. Quant à Amstrad, pas de trace de la GX 4000 ou du reste de ses micros. Les seuls présents c'étaient SEGA/Virgin, NEC/Sodipeng, SNK/Guillemot, Atari et IBM.

SEGA avait fait les choses en grand et son stand, en plus d'être le plus haut, était situé en plein centre du salon. D'un superbe effet, celui-ci présentait d'un côté toutes les nouveautés sur la Master System, et de l'autre toutes celles de la Megadrive. Les jeunes visiteurs se pressaient pour essayer les jeux sur les deux machines. Au centre du stand une charmante hôtesse distribuait les inévitables docs à tous les gens présents.

Sodipeng étalait quant à lui toute la gamme de consoles NEC, de la Core Grafx à la Super Grafx en passant par le CD-ROM2 et tous leurs accessoires. Un concours était organisé avec une Core Grafx à gagner par jour. Les dernières nouveautés étaient là et le public s'amassait devant les jeux en démo afin de les tester.

SNK, dont la distribution est dorénavant assurée par Guillemot, faisait sa première apparition officielle en France avec sa fabuleuse machine. Un mur d'écrans attirait les regards et orientait vite le joueur vers les consoles de test. Alors seulement, agglutinés autour des moniteurs, les visiteurs en extase pouvaient juger de visu des capacités de la fabuleuse console... Concours ici aussi en vue du meilleur score. Notez que Guillemot, avec sa filiale Sodipeng, est la seule marque à ma connaissance à distribuer deux marques de consoles, concurrentes qui plus est.

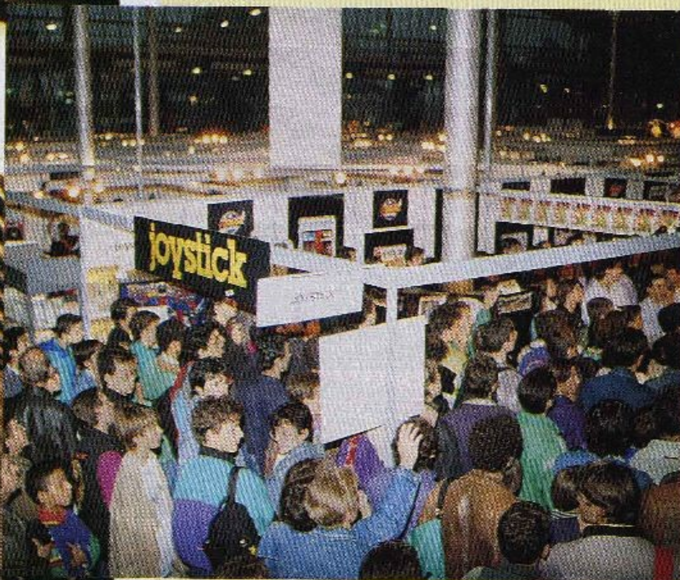
Atari n'avait de son côté qu'une seule chose de grande taille; son

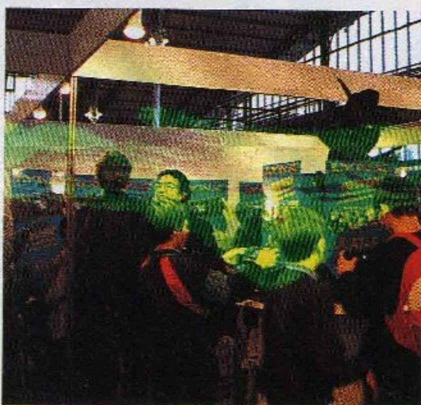


enseigne. Hormis cela on avait droit à la présentation de tous les logiels contenus dans le Bag STE. On y avait déjà eu droit lors du Forum Atari, mais enfin. Comme on pourrait s'en douter, c'est le côté réservé à la Lynx qui passionnait le plus les foules.

JOYSTICK ETAIT LA!

Le Salon de la Micro, c'était pendant quatre jours. Quatre jours pendant lesquels le stand Joystick a été continuellement envahi par des tas de gens. Ils étaient venus rencontrer toute l'équipe et se sont longuement attardés sur le stand, faisant la queue pour jouer sur les bornes d'arcade Shoot Again et le flipper d'Hazardous Area. On faisait même des dédicaces à ceux qui voulaient. Et puis il y avait les Méga-Concours qu'on avait organisé à votre intention, lecteurs. Au programme, une borne d'arcade Shoot Again à gagner! Le mec qui est reparti avec n'est pas venu pour rien! (le nom de tous les gagnants se trouve quelque part dans ces pages). On n'en dira pas plus sur les promos qu'on faisait sur l'abonnement et les anciens numéros, ça dégouterait ceux qui ne sont pas venus. Tant pis pour eux. Ils ont raté le plus beau spectacle: Kaaa faisant la remise des prix, sans micro, juché sur le stand, harangant la foule de sa voix de stentor. Inoubliable.





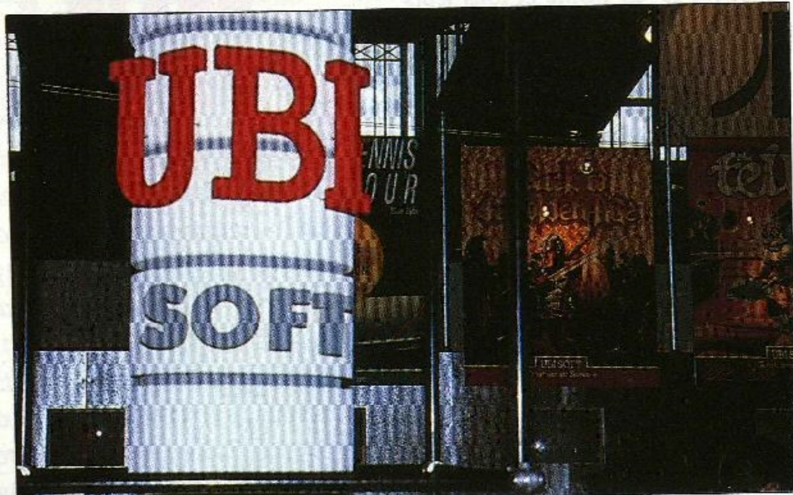
VOUS ARRIVEZ A VOIR LA LYNX VOUS ?

LE SALON DE LA MICRO

Toutes les cartouches y étaient présentées, les anciennes comme les nouvelles.

IBM qui semble bien décidé à investir le marché grand public y faisait une timide présentation de son PS/1, entouré de quelques sociétés qui développent sur son rejeton. Mais franchement le stand de petite taille et l'ambiance plutôt morne avait l'air de faire fuir les quelques intéressés.

On passe dans la catégorie plus ennuyeuse des compatibles PC avec Daewoo qui paumé dans ce salon qui ne le concernait pas essayait avec plus ou moins de succès d'attirer les passants. Même constat pour Dual Data, le constructeur allemand qui s'est inspiré de la pub d'IBM pour sa propre communication. On pouvait appercevoir l'Euro-PC, un compatible bas de gamme sans unité centrale qui est aussi volumineux qu'un Amiga ou un STE. Le reste de la gamme suivait, toujours avec un design très réussi. Mais le minuscule stand restait définitivement désert.



LE STAND UBI-SOFT



LE STAND NEO-GEO

LES EDITEURS

On passe aux éditeurs en commençant par Ubi. On ne parlera pas de ce qu'ils présentaient; la plupart des jeux sont testés ce mois-ci ou sont dans les Previews. D'ailleurs Ubi n'avait pas qu'un stand vu le nombre d'éditeurs qu'il représente pour la France. Le plus beau était dédié à ses propres créations, que l'on pouvait essayer sur place. Bravo pour la décoration, très joli, si si.

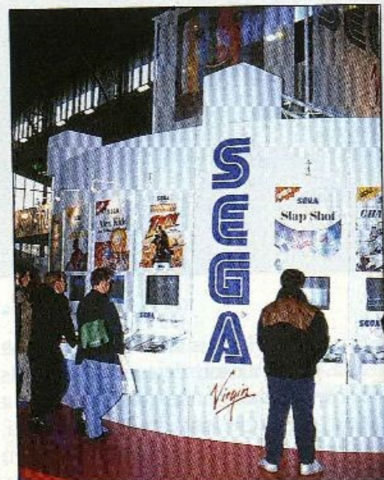
Comme on va pas tous les passer en revue pour dire ce qu'ils dévoilaient vu que de toute façon tout est où sera testé dans Joystick plus en détail, on va pour changer parler de ceux qui font autre chose que des jeux; ceux qu'on oublie un peu d'habitude.

On change donc de registre avec Micro C, le spécialiste de l'éducatif: non content de proposer bon nombre de logiciels sur compatibles PC et ST, la société étend sa gamme à l'Amiga et fait une tentative dans le domaine de la gestion familiale. Toujours dans l'éducatif, Nathan Logiciels présentait aussi ses créations, toujours aussi nombreuses, qui touchent à toutes les matières enseignées, de la maternelle au lycée. Y en a beaucoup sur PC et nano-réseau mais le ST est bien présent, suivi de près par l'Amiga. L'Amiga, longtemps délaissé en france dans le domaine de l'éducatif, rattrape rapidement son retard.

Quant à Softdisk, c'est un nouvel éditeur qui s'intéresse uniquement aux PC. C'est une filiale de Softdisk Publishing, une boîte américaine spécialisée dans les magazines sur disquette. L'expérience va être tentée en France aussi avec Periodisk, mensuel sur disquette contenant 6 programmes par numéro et disponible en 5"1/4 comme en 3"1/2. Chaque disque contient jeux et utilitaires inédits, développés exclusivement pour le magazine. Pas de freeware, donc. 89 francs par numéro pour acquérir cet ensemble de haut niveau. Comme c'est que par correspondance, on vous file l'adresse: Periodisk, 16 Quai JB Clément, 94140 Alfortville.

...ET LES AUTRES

Comme toujours lors de ce style de manifestations, les nombreuses boutiques micros occupaient des stands dispersés sur l'ensemble du salon. Je vous fais grâce, comme à moi-même, de leurs noms ou promotions...



LE STAND SEGA

SEGA ARCADE TURBO

De nos jours, que peut-on espérer avoir pour 249 F sur ST et Amiga? A quoi a-t-on droit sur Amstrad pour 149 F en K7 et 199 en disquette? On a beaucoup de belles choses, de nos jours, pour une somme modique: Thunderblade (tonnerre de Brest!), Turbo Out Run (viiite!), Crackdown (attention en bas!) et Superwonderboy (super!). US Gold a des arguments en or massif.





JE VAIS VRAIMENT DANS LA CAVE

Roland Perry, l'homme qui a créé le concept et le design de tous les Amstrad depuis le CPC 464 (et qui a inspiré la série des Roland in the caves, Roland in the ropes...) vient de quitter Amstrad pour fonder sa propre boîte. Chômeurs, il y a une place à prendre...

S Y S T E M · 3



NINJA Remix

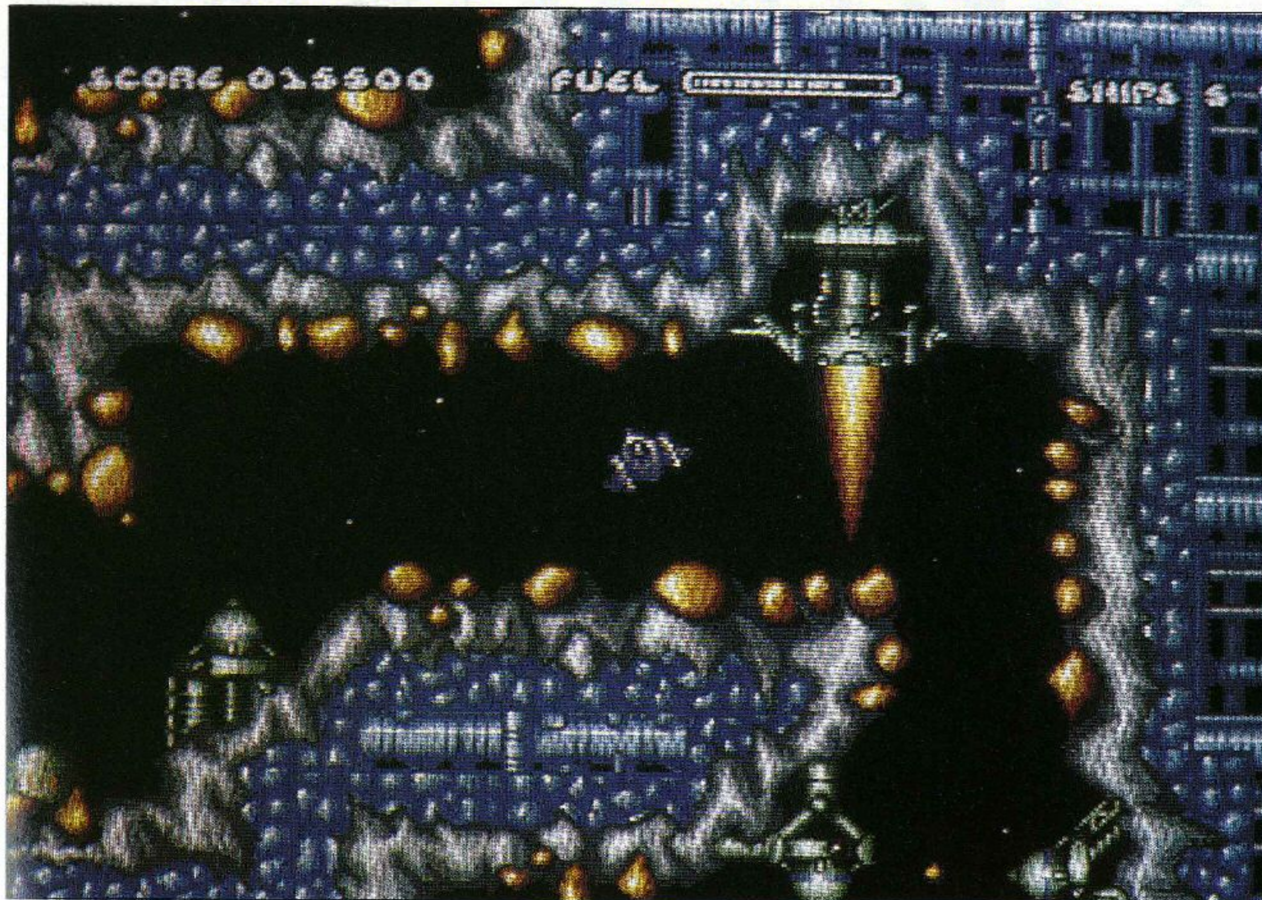
BASE SUR LES BESTSELLERS
INTERNATIONAUX - LAST NINJA 1 & 2

Disponible sur Amstrad & C 64
Bientôt disponible sur Atari ST et Amiga

Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. (16 1) 48 57 65 52

DISPONIBLE DANS LES FNAC fnac ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

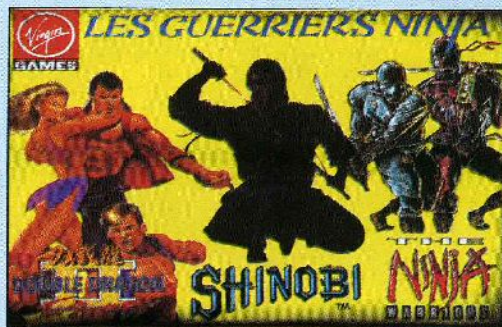
AINSI PARLAIT...



Voilà un petit labyrinthe spatial de chez Hewson, nommé Zarathrusta (attention, jeu de mot entre Zarathustra et thrust, qui signifie, en l'occurrence, poussée de réacteurs). Le but est simple: des bidons d'énergie sont disséminés dans les tunnels d'une planète et vous devez aller les récolter un à un, sachant que la gravité vous entraîne irrésistiblement vers les parois. Ça n'est pas excessivement original, et ça n'est prévu pour l'instant que sur Amiga. Il va falloir qu'il y ait vraiment des tas d'options pour que ce soit intéressant...

GUERRIERS NINJA

Les honorables ordinateurs vont pouvoir bénéficier de jeux d'une infinie sagesse pour un prix aussi petit que le vermisseau qui rampe sous la lune, grâce à l'éditeur Virgin: Shinobi, Ninja Warriors et Double Dragons II. Merci honorable éditeur de vendre cette compilation 275 francs sur ST et Amiga. Quant à l'Amstrad, qu'il remercie l'honorable compilateur qui lui propose ces trois mêmes jeux pour 149 francs en K7 et 199 en disquette.



NARCO POLICE

ATARI ST
AMIGA
PC
AMSTRAD

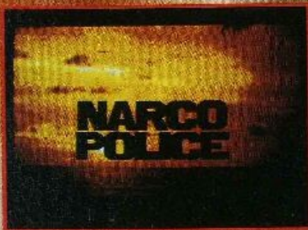
LA MISSION
VIENT DE COMMENCER.
DANS QUELQUES SEMAINES
VOUS SEREZ DANS
LE FEU DE L'ACTION

DESTINATION :
UNE PETITE ILE
COLOMBIENNE

OBJECTIF :
LE BUNKER
DANS LEQUEL SE TROUVE
LE LABORATOIRE
DE FABRICATION
LE PLUS IMPORTANT
DU MOMENT.

DANGER :
UNE FORTERESSE
IMPÉNÉTRABLE
SURVEILLÉE
PAR UNE ARMÉE
DE NARCOTRAFICANTS.

EQUIPE :
L'ARMEMENT
LE PLUS SOPHISTIQUÉ
DONT DISPOSE LA POLICE
DU XXI[e] SIÈCLE.
CECI EST UN JEU DANS
LEQUEL PERSONNE NE VEUT
PERDRE. ET VOUS ?
VOUS ÊTES DANS QUEL CAMP ?













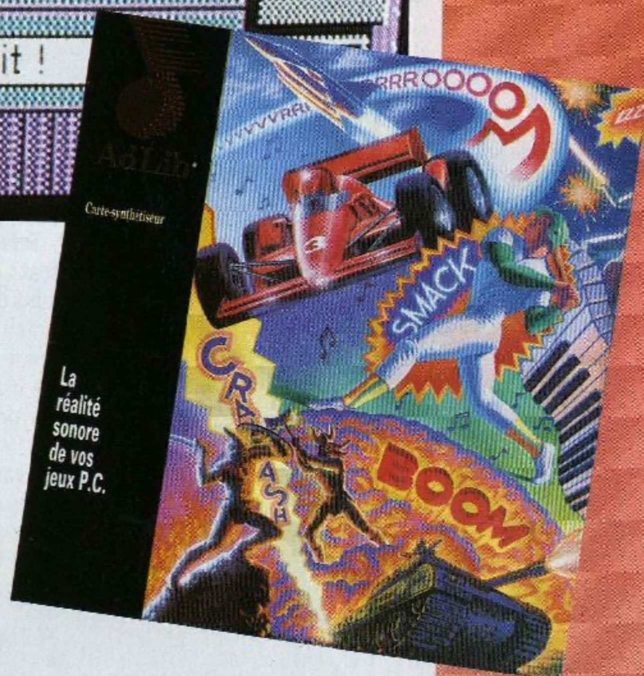
DINAMIC
LIDER EN VIDEO-JUEGOS

Distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL S/BOIS
Tél. : 48 57 65 52

Disponible dans les FNAC  et les meilleurs points de vente.

LE PC PASSE LE MUR DU SON





Tous les PC sont atteints de laryngite congénitale, c'est bien connu. Dur dur pour profiter pleinement d'un jeu comme Loom, entièrement basé sur le son. A moins d'installer une carte sonore.

Le problème, c'est qu'il en existe une bonne demi-douzaine et qu'elles ne sont pas toujours compatibles avec tous les jeux. Celle du canadien Ad Lib a l'avantage d'avoir été adoptée par une cinquantaine d'éditeurs, et pas des moindres. Elle se présente sous la forme d'une carte courte qu'il suffit d'enficher dans un connecteur libre. C'est tout. Une disquette contient un test sonore (de beaux arpèges) ainsi que Juke Box, un petit programme pour écouter dix-sept morceaux, du concert de cloches au rock fort en passant par l'inévitable Bach.

La carte possède un bouton de réglage du volume et une prise jack stéréo de 6mm. Il suffit donc de brancher directement le haut-parleur ou un casque. Comme l'ampli intégré n'est pas un monstre de technologie, le son est un peu métallique, surtout dans les aigus. Pour profiter pleinement de la carte Ad Lib, il faut absolument la brancher sur l'ampli d'une chaîne stéréo. Alors là, c'est autre chose!

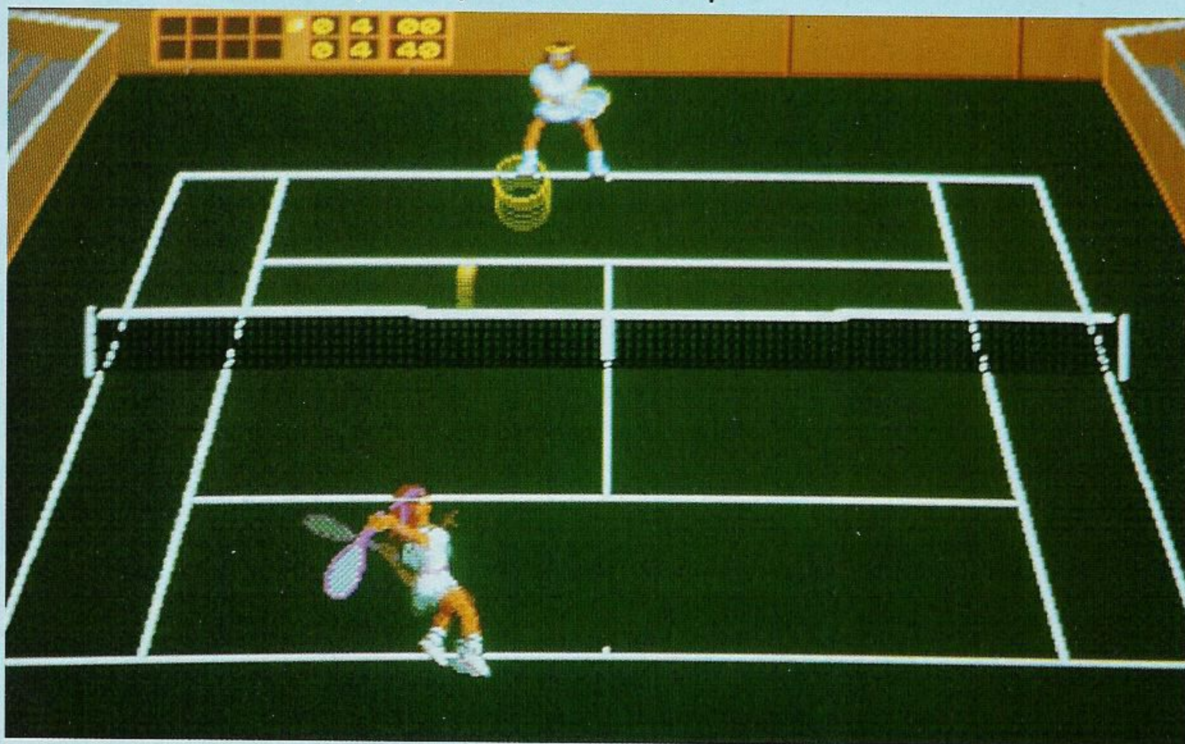


PREVIEW

GREAT COURTS II

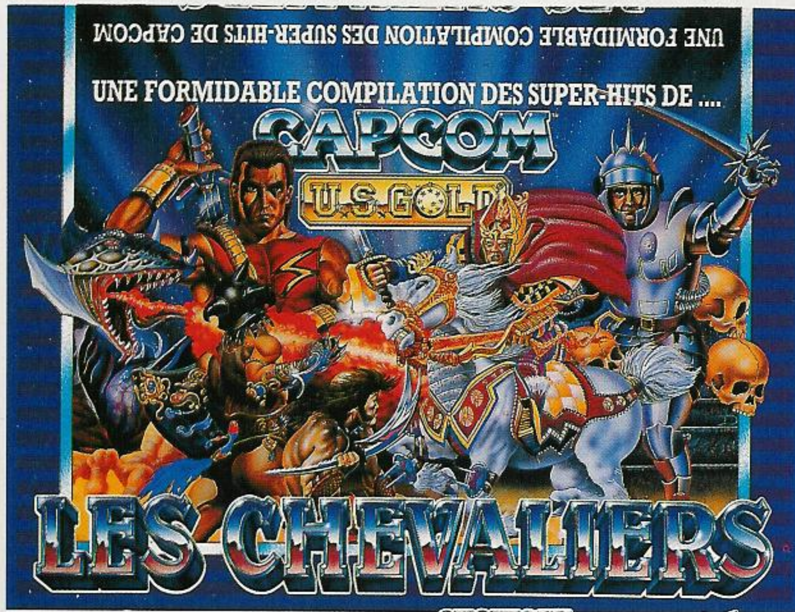


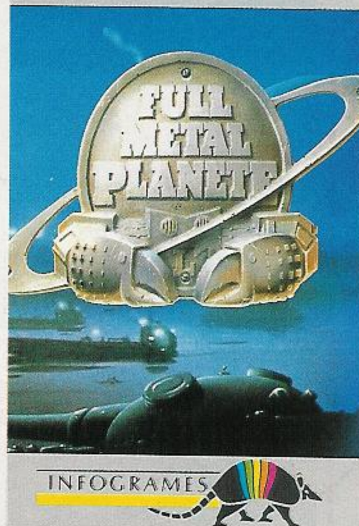
Selon le même principe que le premier, Great Courts II a quelque avantages en plus. D'abord, on peut faire jouer des femmes, ce qui fait bien plaisir même si en essayant comme un malade on n'arrive pas à regarder sous leur jupe. Ensuite on peut régler le niveau de force des différentes particularités (smatch, service, etc). Les personnages sont également beaucoup plus rapides que dans le premier Great Courts, ce qui permet d'y jouer avec beaucoup plus de facilité. Deux niveaux de force sont également proposés: débutant ou balaise. Avec des graphismes un poil plus travaillés, cette nouvelle version de Great Courts risque de faire un nouveau tabac chez les amateurs de tennis sur micro. Ubi Soft sort ce produit sur Amiga en premier, les autres standards suivront, comme d'hab.



LES CHEVALIERS DU (LOGI)CIEL

Ils sont là, ils arrivent, bien décidés à ne pas se laisser marcher sur les chausses. Maikidonk? Les Chevaliers de Capcom. Yeah! Ah que retrouve tes héros préférés grâce à US Gold qui propose Dynasty Wars, Strider, Black Tiger, Ghouls'N'Ghost sur ST et Amiga pour la modique somme de 249 francs. Et c'est pas tout: sur Amstrad, ça ne coûte que 149 francs en K7 et 199 francs en disquette. On pourrait croire qu'il y en a moins parce que c'est moins cher. Ah que non! Sur Amstrad, même chose plus Led Storm Rising. Une bien belle comilation comme on aimerait en voir plus souvent.





VIDEO

Saluons l'excellente initiative d'Infogrames, qui à l'occasion de la sortie de Full Metal Planet sur PC, va le vendre avec une cassette vidéo de 25 minutes, qui n'est autre qu'un mode d'emploi. C'est le Colonel Tex Fly Tox qui vous donne des leçons, et les plus physionomistes d'entre vous reconnaîtront Gérard Matthieu, qui est d'une part le créateur du jeu de plateau, et d'autre part l'un des illustrateurs attitrés de "L'étudiant". Génial, non? Pour une fois, on n'aura pas à se taper des centaines de pages rébarbatives. Super. Encore.

SLIDERS (STE)

Vous possédez un STE et vous êtes souvent dégoûté par les softs qu'on vous propose, ne se servant que très rarement des capacités de votre machine. Microïds a comblé cette lacune en sortant une version de Sliders uniquement pour STE, qui est désormais aussi fluide dans les scrollings multi-directionnels que la version Amiga. Sliders, pour ceux qui prendraient l'émission en route, est un jeu dans lequel vous dirigez une boule sur des terrains déformés et quadrillés. Votre but est d'envoyer la boule d'acier dans les buts de votre adversaire, à la manière d'un certain sport où vingt-deux primitifs galopent après un ballon en cuir. Evidemment vous y jouez à deux, avec un écran divisé en deux horizontalement, ou seul contre votre ordinateur en plein écran. Sliders un jeu excellent à posséder immanquablement, pour une fois que votre STE n'est pas lésé.



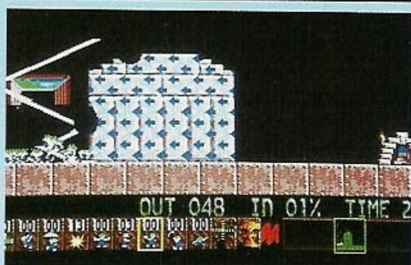
LEMMINGS



Le nouveau sujet de mobilisation chez Psygnosis, c'est le sauvetage des Lemmings, petits rongeurs vivant en Scandinavie. Les Lemmings sont de tout petit bipèdes à la chevelure verte, et complètement idiots. Une fois posé quelque part, le lemming marche tout droit (c'est de là que s'est inspiré Claude François pour sa chanson), sans faire attention aux éventuels ravins ou terrains en feu. Ce qui fait qu'ils ont à tout prix besoin d'un berger, que vous allez



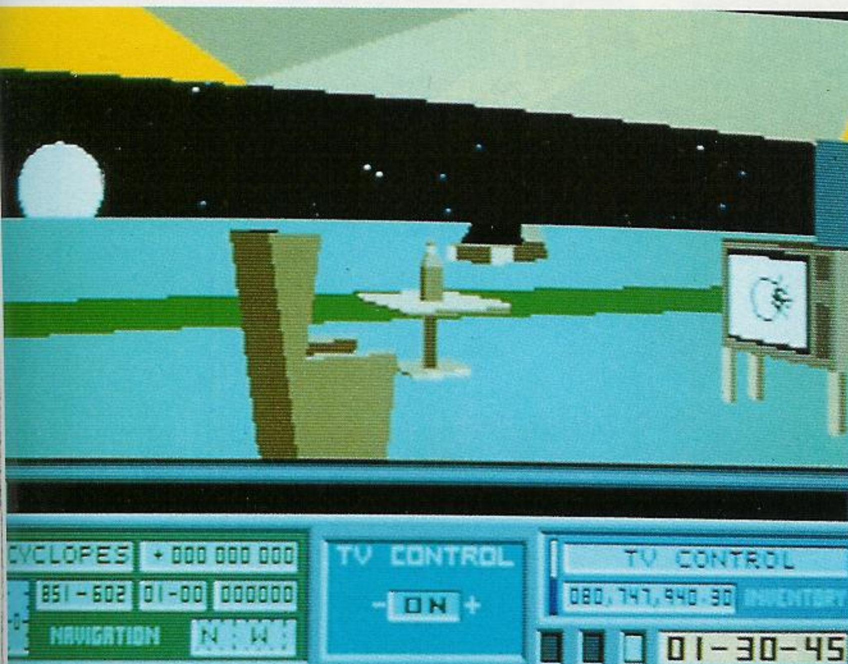
PREVIEW



incarner. Le principe du jeu est hyper-sympa, il suffit de faire traverser tout un niveau aux Lemmings, découpé en cinq ou six tableaux, en faisant construire un pont par un des rongeurs, en faisant bloquer le groupe par un autre, en en choisissant un pour creuser un tunnel, etc. Ils peuvent être jusqu'à une centaine à l'écran, aussi indisciplinés que des gamins de maternelle, dans des tableaux aussi compliqués à résoudre que le meilleur des jeux de réflexion. Une sortie très attendue, sur Amiga pour l'instant.







CARO

Ocean a décidé de parrainer bénévolement une organisation caritative britannique en faveur de l'enfance défavorisée (Childline), en incluant quelques paragraphes d'information dans les notices. Lorsque les modes d'emploi seront traduits en français, ça serait sympa de remplacer ça par un mot pour les restaurants du cœur. Merci d'avance.

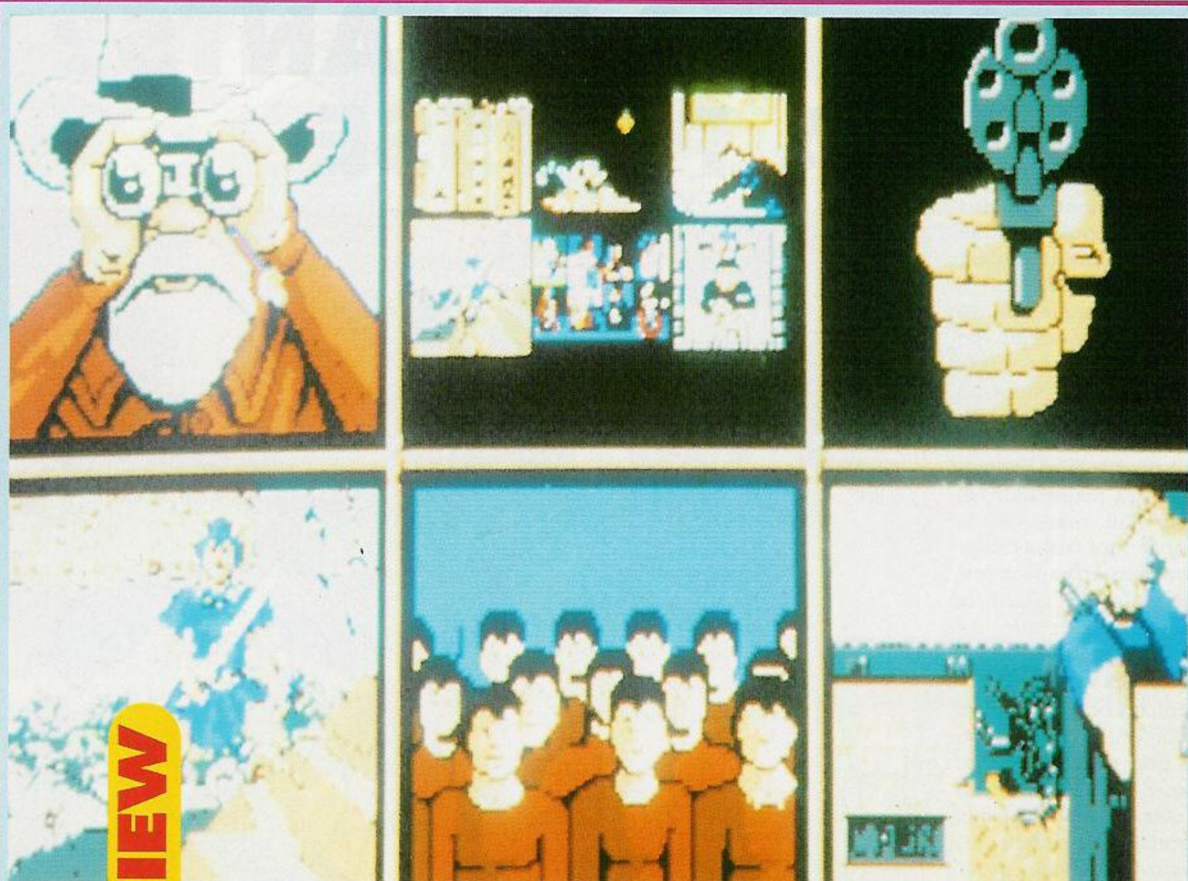


DAMOCLES

Ça y est, le Mission Disk de Damocles que nous annoncions récemment est sorti. Il comporte cinq nouvelles missions. On nous promet des découvertes, puisque certaines des caractéristiques du jeu n'étaient pas exploitées dans le scénario d'origine. Et les fans de Damocles ont vraiment beaucoup de chance car le Mission Disk II (en français: La Vengeance du Disque de Mission) sortira le 9 janvier, avec encore des découvertes. On n'a pas fini d'en voir la fin.

ÇA VA LES ENFANTS? ÇA POUSSE

L'événement le plus important depuis la chute du mur de Berlin pendant le concert des Pink Floyd, c'est le nouveau format du Psikopat, bimestriel de bandes dessinées superbe. Le Psikopat, on en avait déjà causé dans Joystick Hebdo, c'est vous dire si on tient à vous le faire connaître. Jusqu'à maintenant, et depuis huit numéros, le Psikopat nous faisait hurler de rire dans un espace restreint puisqu'il faisait la moitié d'une feuille A4 (machine à écrire). Le temps passe et les enfants grandissent, ma bonne dame, et depuis le 15 novembre, vous pouvez le trouver en kiosque, installé fièrement aux côtés de ses frères qui, désormais, ne peuvent plus le regarder de haut, puisqu'il est désormais en A4. A l'intérieur, mis à part le papa lui-même du Psikopat, qui n'est autre que Carali (souvenez-vous d'Hebdogiciel, oubliez Micro-News), sont réunis Edika, Goosens, Willem, Shelton, Pichon, Lefred-Thouron, Hugot, Got, Schlingo, Tronchet et un tas d'autres dessinateurs et écriveurs talentueux. Pour avoir tous les renseignements concernant le meilleur journal de BD du moment: Editions du Zébu, 94 rue Philippe de Girard, 75018 Paris. Tel: 40 38 97 98 (demandez Bribru, c'est une super gonzesse). En attendant, lisez bien tout Joystick, et une fois terminé, courez chez votre marchand de journaux avant qu'il n'y ait plus de Psikopat.

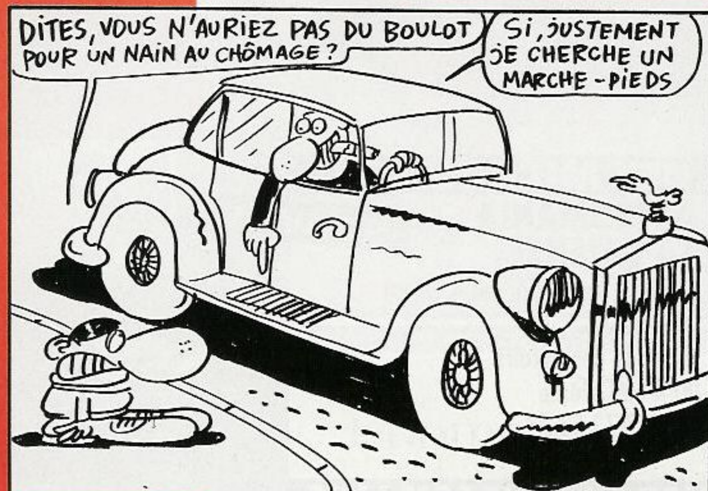


PREVIEW

DIEU QUE LA GUERRE EST JOLIE



The Ancient Art of War, en français L'art de la Guerre, est enfin porté sur ST. Si la version CPC de la chose était assez décevante, cette dernière semble beaucoup mieux réalisée. Le graphisme, impeccable, laisse entrevoir suffisamment de détails pour qu'on puisse espérer combattre dans la joie la bonne humeur. Les animations, proprettes, et les bruitages, raisonnablement entraînants, donnent à ce jeu le fini qui manquait à la version CPC. En revanche, la traduction de certains textes ne lasse pas de nous mettre dans un état de jubilation proche de l'extase: pourquoi avoir écrit "Villages Sustentent" dans l'une des options d'un menu? Pour faire vieux français? J'trouvions, sauf vot' respect, qu'oncques ne vit plus stupide idée, not' bon maître.

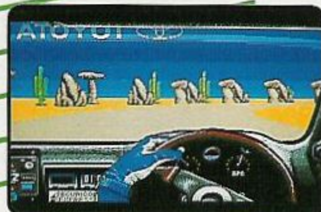




RETROUVEZ LES MEILLEURES BD DE CARALI DANS "PSYKOPAT".

TOYOTA CELICA GT RALLY






Photos-écran de la version Amiga

Approuvé par Toyota (GB) Ltd







- Conduite et performance réalistes.
- 30 étapes variées stimulantes.
- De la boue, de la pluie, de la glace, et même des tempêtes de sable.
- Utilisation des phares et des essuis-glaces.
- Possibilité d'entendre les instructions du co-pilote.
- Conduite de jour et de nuit.

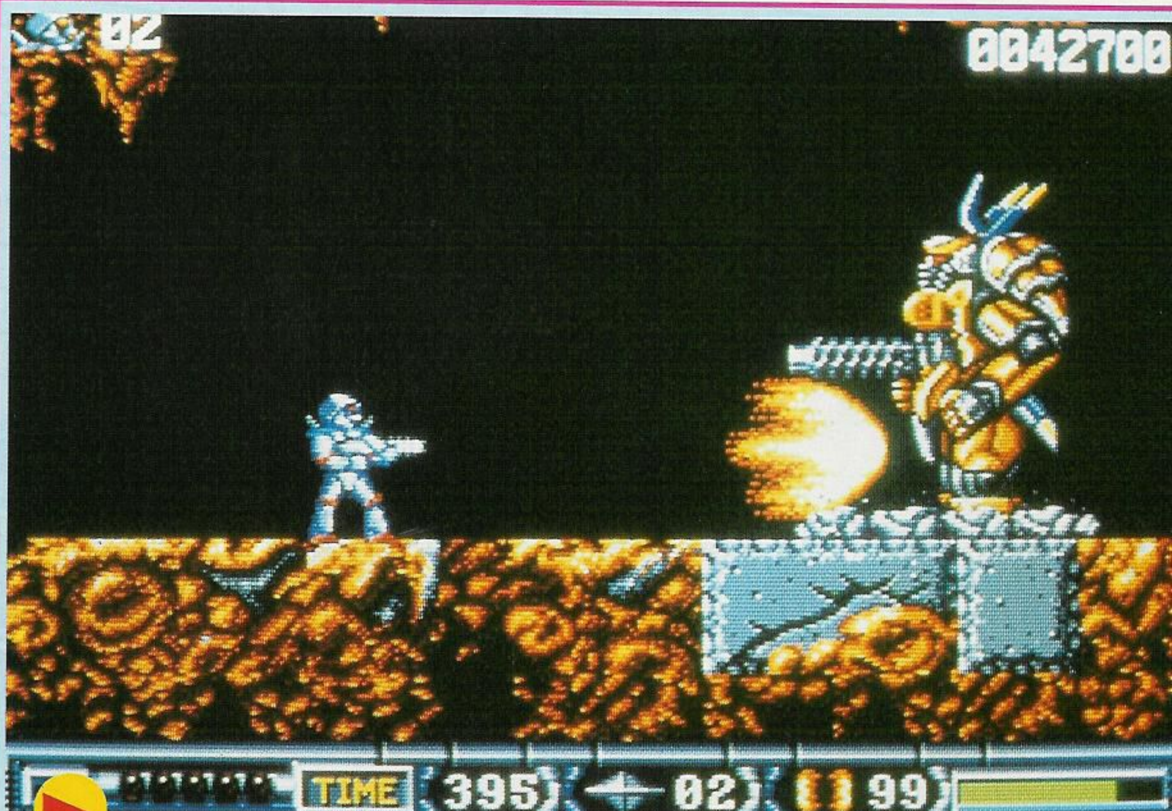
* Seulement disponible en versions Amiga et Atari ST.

ONLY GREMLIN CAN DO THIS

GREMLIN - S.F.M.I., B.P.3.,
ZAC DE MOUSQUETTE 06740,
CHATEAU NEUF DE GRASSE, FRANCE.
Téléphone: (1) 43 35 06 75



Disponible sur:
AMIGA, ATARI ST/STE, SPECTRUM, AMSTRAD - Cassette et Disquette.



PREVIEW

TURRICAN II

Après le succès de Turrican, Rainbow Arts reprend les mêmes ingrédients pour nous concocter une suite. Turrican, le héros le plus connu de l'univers, va devoir sauver les habitants d'une planète lointaine appelée Landorin, envahie par une horde d'ennemis robotisés. Votre but dans Turrican II est de détruire LA machine et ses comparses, dans des décors reprenant exactement le même état d'esprit que le premier épisode, et une jouabilité bien meilleure. Cinq mondes différents comprenant douze niveaux en tout vous emmèneront dans l'univers particulier de Turrican, sans vous décevoir. Sortie en février sur Amiga, ST et CPC. Impeccable pour casser le billet de grand maman.





JOHN MADDEN

Dites voir un peu, les possesseurs de micro, quand vous voyez ça, ça vous fait pas envie? C'est John Madden American Football, qui sort le mois prochain sur Megadrive chez Electronic Arts. Jeu: quand l'adaptation arrivera-t-elle sur nos bécanes?





RACHAT

Ça y est: Sinclair s'est encore fait racheter (comme d'ailleurs ça avait été annoncé dans le calendrier-horoscope d'un hebdomadaire d'informatique défunt). Par SCI, cette fois-ci, la compagnie américaine qui possédait déjà un sixième de sa boîte, Cambridge Computer. Comme certains d'entre vous viennent juste d'arriver dans la grande famille des micromanes, rappelons que Sir Clive Sinclair est le créateur du ZX81, du Spectrum, du QL et récemment du Z88. Et qu'il n'a jamais été foutu de garder une boîte plus de cinq ans sans se faire racheter par un concurrent...

TELEX... TELEX... TELEX...

Mirrorsoft adapte Bombuzal sur Super Famicom. Bienvenue dans le club.

Le Forum Atari, premier du nom, a rassemblé 31.226 visiteurs en quatre jours, soit un tiers de plus que les estimations préliminaires.

Ocean vient d'annoncer la sortie de Wizball II pour le printemps, et celle de Terminator II pour l'automne 91 (le film sortira à la fin de l'été). Ils ont également acheté la licence des Simpsons, un dessin animé culte aux Etats-Unis, malheureusement encore inconnu chez nous.

Psygnosis met le paquet sur Lemmings, testé dans ce numéro: en plus des machines citées dans le test, il apparaîtra sur Sega, Nintendo, Amstrad GX4000 et C64GS (la console Commodore)...

Electronic Arts vient d'annoncer qu'il cessait de développer sur CPC. Vous ne verrez donc pas de version réduite de Powermonger.

Et hop, deux licences d'arcade de plus dans la sacoche de Domark: il s'agit de Thunderjaws et de RBI Baseball II d'Atari Games. Sortie en 91.

LE TEMPLE DES COMPILS



ST/AMIGA
RICK DANGEROUS
SAVAGE
NAVY MOVES
IKARI WARRIORS
COMMANDO



CPC
GHOSTBUSTER
BACK TO THE FUTURE
ALIEN
WONDERBOY
QUARTET
EIDOLON
CHARLIE CHAPLIN
TUER N'EST PAS JOUER
PERMIS DE TUER
VIVRE ET LAISSER MOURIR



CPC
KICK OFF
GREAT COURTS
FOOTBALL MANAGER 2
EMELYN HUGUES
BOBSLEIGH
TT RACER
3D GRAND PRIX



ST/AMIGA
KICK OFF
FIGHTING SOCCER
FOOTBALL MANAGER 2



ST/AMIGA/CPC
DYNAMIC DUX
SUPER WONDERBOY
TOOBIN
TOM ET JERRY 2
BUGGY BOY



CPC
VIVRE ET LAISSER MOURIR
STAR WARS
SCHOCKWAY RIDER
TETRIS
LIGHT FORCE
MANGE CAILLOUX



ST/AMIGA/IBM PC
MANOIR DE MORTEVILLE
TRIVIAL PURSUIT
WALLSTREET
CHESSMASTER 2000
TETRIS



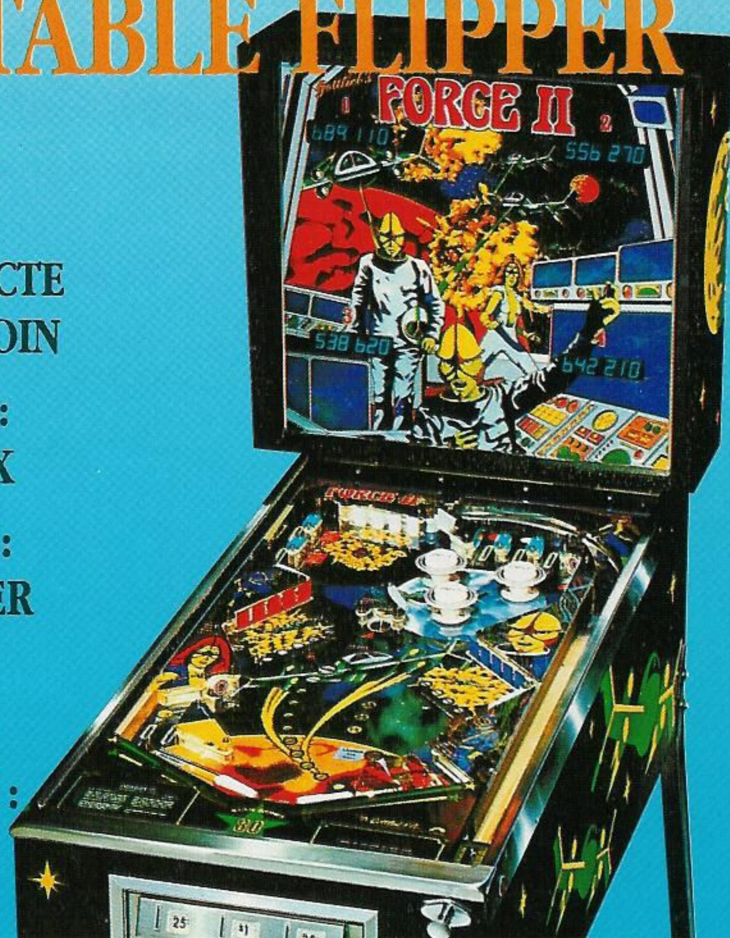
CPC
CHUCK YEAGER
STRICKE FORCE HARRIER
ACE
ACE 2
ATF
TOMAHAWK

ET PLUS DE 20 AUTRES COMPILS EN VENTE PRES DE CHEZ VOUS

08 CHARLEVILLE : INFORMATHEQUE 8 rue du Petit Bois
13 AUBAGNE : AUCHAN Route de Gemenos
13 MARSEILLE : VIRGIN MEGASTORE 75 rue Saint Férréol
27 EVREUX : PETREL INFORMATIQUE C.C. Cap Caer Normanville
31 PORTET SUR GARONNE : CARREFOUR Bld de l'Europe
33 BORDEAUX : VIRGIN MEGASTORE 15/19 Place Gambetta
33 MERIGNAC : BOULANGER Route de l'aéroport
45 SARAN : HYPERMEDIA Zone Franck Lieu Dit les 100 Arpents
56 LORIENT : LA BOUQUINERIE 17 rue du Port
59 HAUBOURDIN : BOULANGER ENGLOS C.C. Englos les Géants
62 ST OMER : MAMMOUTH C.C. Maillebois route d'Arques Longuenesse
65 IBOS : LIBRAIRIE DU MERIDIEN C.C. Leclerc route de Pau
67 VENDENHEIM : HYPERMEDIA Route de Strasbourg
69 ST PRIEST : AUCHAN ZAC du Champ du Port
73 CHAMBERY : BOULANGER C.C. Chaumond 1097 av. des Landiers
74 ANNECY : AUCHAN La Balme de Sallingy Z.I. de Mandalla 3
75 PARIS 8e : VIRGIN MEGASTORE 52/60 Av. des Champs Elysées
77 TORCY : CONTINENT Route de Croissy
77 DAMMARIE LES LYS : HYPERMEDIA C.C. Villiers
77 DAMMARIE LES LYS : CARREFOUR C.C. Villiers en Bière RN 7
78 CHAMBOURCY : CONTINENT RN 13
78 PLAISIR LES CLAYES : AUCHAN Route départementale 161
78 PLAISIR : BOULANGER C.C. Plaisir chemin départemental 161
83 LA GARDE : LA BOUTIQUE S.I.A. C.C. Grand Var Est
83 TOULON LA VALETTE : PHONOLA C.C. du Grand Var
92 PUTEAUX : AUCHAN LA DEFENSE C.C. Les Quatre Temps
93 BONDY : CONFORAMA RN3 53 av. Galliéni
94 FONTENAY SOUS BOIS : AUCHAN Avenue Charles Garcia
94 ORMESSON SUR MARNE : CONTINENT Carrefour de Pince Vent
94 RUNGIS : B.H.V. Belle Epine C.C. Régional Thiais Belle Epine
95 ERMONT : CORA Av. G. Pompidou
95 ST BRICE SOUS FORET : CONTINENT Avenue Robert Schumann

CONCOURS

HAZARDOUS AREA VOUS OFFRE UN VERITABLE FLIPPER



PREMIER PRIX :
UN FLIPPER EN PROVENANCE DIRECTE DU TROQUET DU COIN

DEUXIEME PRIX :
UNE CORE-GRAFX

TROISIEME PRIX :
UN ARCADE POWER STICK

QUATRIEME ET CINQUIEME PRIX :
UN JEU NEC

LES QUESTIONS

1) HAZARDOUS AREA EST LE SPECIALISTE :
A : CONSOLE
B : JEUX DE HAZARD
C : PC

2) EN QUELLE ANNEE A ETE CREE HAZARDOUS AREA ?
4 : 1989
B : 1990
C : 1986

3) LA CORE GRAFX EST UNE CONSOLE :
A : NEC
B : SEGA
C : NINTENDO

REGLEMENT

Ce concours est ouvert à tous les lecteurs de Joystick, sans limite d'âge ni de sexe. Pour participer, il suffit de renvoyer le bulletin ci-dessous dûment rempli. Vous pouvez jouer autant de fois que vous le désirez mais seuls les bulletins découpés dans JOYSTICK seront pris en compte. Le concours sera clos le 31 décembre 1990, le cachet de la poste faisant foi. Les bulletins incomplets, biffés, raturés, tachés, scotchés, photocopiés seront impitoyablement éliminés et leurs auteurs devront recevoir Elbaz une semaine entière à leurs risques et périls (je sais, c'est inhumain, mais bon...).

BULLETIN REPONSE

A découper et à renvoyer, apres l'avoir rempli, à : JOYSTICK CONCOURS HAZARDOUS, 103 boulevard Mac Donald 75019 PARIS

Réponse n° 1 ☐ A ☐ B ☐ C
Réponse n°2 ☐ A ☐ B ☐ C
Réponse n°3 ☐ A ☐ B ☐ C

Nom
Prénom
Adresse
Code Postal
Ville
Age
Ordinateur

CONCOURS

GRACE A US GOLD GAGNEZ LES 50 TITRES DU TOP 50 EN K7 !



LES QUESTIONS

1) Quelle est la signification de ESWAT?
a) Elite Special Weapon and Tactics
b) Elite Squadron Warriors and Terrorists
c) Elite Super Wander Action Tactics

2) Parmi ces jeux d'arcade US Gold, lequel n'est pas un jeu Sega?
a) Turbo Outrun
b) UN Squadron
c) Line of Fire

3) Sur quelle planète Strider 2 doit-il aller se battre?
a) Magenta
b) Arcadia
c) Alpha Centauri

COMMENT JOUER ?

Il suffit de répondre aux trois questions ci-dessous avant le 31 décembre 1990 en postant votre réponse à: Joystick, 103 boulevard Mac Donald (comme les burgers), 75019 Paris. Les gagnants seront tirés au sort parmi ceux qui ont trouvé les bonnes réponses (qui sont fastoches, entre nous soit dit). Le premier recevra l'intégralité du Top 50 en cassettes. Le second jusqu'au cinquième gagneront une sacoche ESWAT plus les jeux ESWAT, Line of Fire et Strider 2; le sixième au dixième gagneront un serre-tête Line of Fire plus un des jeux cités ci-dessus (au choix); et enfin, le dixième au cinquantième gagneront un des trois jeux ci-dessus plus un tatouage Line of Fire. Chicos, non?

BULLETIN REPONSE

A découper et à renvoyer, apres l'avoir rempli, à :
JOYSTICK, 103 boulevard Mac Donald (comme les burgers) 75019 PARIS
(n'oubliez pas le "comme les burgers", sinon ça n'arrive pas)

Réponse n° 1 ☐ A ☐ B ☐ C
Réponse n°2 ☐ A ☐ B ☐ C
Réponse n°3 ☐ A ☐ B ☐ C

Nom ____________ Prénom ____________

Adresse ____________

____________ Code Postal ____________

Ville ____________ Age ____ Ordinateur ____________

Si je gagne un jeu, je choisis : ☐ Line of Fire ☐ Strider ☐ ESWAT

LES GÉANTS DU SPORT



ATARI ST
AMIGA

- GREAT COURTS
- KICK OFF
- Football Manager 2



IBM PC
et compatibles

- GREAT COURTS
- FOOTBALL MANAGER 2
- TV Sport Football



AMSTRAD
D + K7

- GREAT COURTS
- KICK OFF
- Football Manager 2
- TT Racer
- 3D Grand Prix
- Bobsleigh
- Emlyn Hughes International Soccer

UBI SOFT présente :

LES GÉANTS DU SPORT

... LA COMPILATION LA + SPORTIVE DE L'ANNÉE !!!

CONTIENT :

GREAT COURTS : primé  89, catégorie simulation sportive ; élu 

KICK OFF  89, catégorie Simulation Sport



UBI SOFT
Entertainment Software

PC	ST/AG	CPCP/K7
Rick Dangerous	Rick Dangerous	Rick Dangerous
Savage	Savage	Savage
Ikari Warriors	Navy Moves	Navy Moves
Franck Bruno's Boxing	Commando	Commando
	Ikari Warriors	Ikari Warriors





LES BATTANTS

UN JEU QUI A DU PUNCH



NOTE 87 % PAR AMSTRAD 100 %





PRIX DU MEILLEUR JEU D'ACTION



Une compilation des hits de la catégorie Aventure/Action.

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

UBI SOFT
Entertainment Software

8-10, rue de Valmy - 93100
MONTREUIL-SOUS-BOIS - FRANCE

Tél. : (16.1) 48.57.65.52

GRAND CONCOURS

20.000 FRANCS



PARTEZ À LA CONQU



Infogrames et Joystick organisent un grand concours basé sur le jeu "Murders in Space" de Bertrand Brocard. Il y a plus de 20.000 francs de lots à gagner, dont un séjour au Space Camp de Patrick Baudry. En tout, il y a plus de 200 lots! Dépêchez-vous!

RÈGLEMENT DU CONCOURS

1. Le concours Murders in Space sera clos le 15 janvier 1991 à 22 heures 30, juste avant "Ciel mon mardi", le cachet de la poste faisant foi.
2. Il est ouvert à tout le monde, sauf au personnel d'Infogrames et de Joystick, à leurs familles et leurs animaux domestiques.
3. La participation implique l'acceptation du présent règlement, et l'envoi d'un bulletin de participation original, à découper dans Joystick n°11 ou 12.
4. Les deux gagnants du séjour au Space Camp seront annoncés dans le numéro 13 de Joystick, les suivants dans le numéro 14. Les perdants seront annoncés dans le Bottin.
5. Les bulletins biffés, raturés, repeints, illisibles, comportant la photo de Patrick Bruel ou celle d'Elsa seront impitoyablement éliminés.
6. Les ex-æquo seront départagés par la question subsidiaire. Si il y en a encore plusieurs, ils devront jouer à Light Corridor, et le gagnant sera celui qui tient le plus longtemps.
7. Le règlement se trouve sur les serveurs 3615 Infogrames et 3615 Joystick.



"MURDERS IN SPACE"

DE LOTS À GAGNER!
UÊTE DE L'ESPACE AVEC
T joystick !



1er prix: un séjour au Space Camp de Patrick Baudry (dates à fixer selon les disponibilités) **offert par Infogrames**

2ème au 31ème prix: un stylo de l'espace (Galaxy Contact)

32ème au 91ème prix: un coffret de nourriture spatiale, (Balème)

92ème au 151ème prix: badge, écusson ou casquette Nasa, Top Gun ou US Air Force (Galaxy Contact)

152ème au 181ème prix: une reproduction du message envoyé aux extra-terrestres dans la sonde Pioneer 10 et 11, et Voyager 1 et 2 (Galaxy Contact)

182ème au 211ème prix: un T-shirt Joystick

BALEME DEVELOPPEMENT

COMMENT JOUER?

C'est très simple: il suffit de découper le bon ci-contre, de le remplir et de le renvoyer avant le 15 janvier 1991 à: Joystick, 103 boulevard Mac Donald, 75019 Paris. N'oubliez pas vos coordonnées. Seuls les bulletins originaux seront pris en compte.

LES QUESTIONS:

1) Quelle était la mission d'Apollo 11?
2) Quel est le nom de la première chienne envoyé dans l'espace?
3) Combien de fois est cité le mot "Murders" sur la boîte de "Murders in Space"?
4) Question subsidiaire: combien de bonnes réponses recevrons-nous?

BON DE PARTICIPATION

(à compléter très lisiblement et à renvoyer à Joystick, "Concours de l'espaaaaace", 103 boulevard Mac Donald, 75019 Paris)

NOM: .... PRÉNOM: ....
ADRESSE: ....
....
CODE POSTAL: .... VILLE: ....
AGE: .... ORDINATEUR: ....

Réponse n°1: ....
Réponse n°2: ....
Réponse n°3: ....
Réponse à la question subsidiaire: ....

SPECIAL FETES
ATARI 520 STE
2 990 F

SPECIAL FETES
Amiga 500
3 290 F

ATARI STF/STE

COMPILATIONS :

ALL TIME FAVOURITES	295
CARTOONS	269
DECLIC	295
DRAGON'SLAIR + SPACE ACE	445
EDITION N°1	245
HEROES	295
LES AVENTURIERS	245
LES BATTANTS	295
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	245
LES FOUS DU FOOT	265
LES GEANTS DU SPORT	295
LES GUERRIERS NINJA	269
LES JUSTICIERS	245
LES JUSTICIERS II	245
LES STARS D'HOLLYWOOD	245
LE MONDE DES MERVEILLES	245
SEGA ARCADE TURBO	245
TNT (HITS TENGEN)	295
WHEELS OF FIRE	295

ILS SONT FOUS !!!

MOONWALKER	99
MR HELI	99
GALAXY FORCE	99
WARP	99
MOTOR MASSACRE	99
PASSING SHOT	99
SLAYER	99
EXOLON	99
INTERPHASE	99
PERSIAN GULF INFERNO	99

ADIDAS CHAMP. FOOTBALL	249
APPRENTICE	245
A.T.F. 2	245
B.A.T.	349
BATTLE ISLE	249
BATTLE OF BRITAIN	285
BETRAYAL	295
BLADE WARRIOR	259
BLITZKRIEG MAY 1940	280
BOMBER	289
BOMBER MISSION DISK 1	195
CADAVER	245
CAPTIVE	245
CELICA GT4 RALLY	245
CHAMPION OF KRYNN	295
CHESS CHAMPION 2175	295
CHASE HQ II	195
CHUCK YEAGER II	245
CODENAME ICEMAN	345
COLONEL BEQUEST	395
CONQUEST OF CAMELOT	345
CORPORATION	245
COUGAR FORCE	269
DAYS OF THUNDER	260
DELUXE PAINT	495
DRAGON FLIGHT (VF)	299
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EPIC	245
ESWAT CYBER POLICE	245
F19 STEALTH FIGHTER	249
F29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	295
FALCON MISSION DISK 2	195
FINAL COMMAND	245
FIRE & BRIMSTONE	249
FIRE & FORGET 2	269
FLIGHT SIMULATOR II (FRA)	345
FLIMBO'S QUEST	245
FLOOD	245
FORMULA 1 3D	295
GEISHA	269
GOLD OF THE AZTECS	245
GOLDEN AXE	245
GREAT COURTS II	245
GREMLINS II	195
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
IT CAME FROM THE DESERT	295
KICK OFF 2	195
KICK OFF II + WORLD CUP	245
KILLING GAME SHOW	245
L'ESPION QUI M'AIMAIT	195
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LINE OF FIRE	245
LOOM	295
LOTUS TURBO ESPRIT	245
M1 TANK PLATOON	245
MAUPITI ISLAND	269
MIDWINTER	260
MONTHY PYTHON	195
NO EXIT	225
OPER. STEALTH (SECRET DEFENSE)	295
PANZA KICK BOXING	245
PLAYER MANAGER 2.0	269
PLOTTING	195
POUPULOUS STF/STE	225
POPULUS DATA DISK	95
PWER MONGER	245
ROBOCOP 2	195
RICK DANGEROUS II	249
RORKE'S DRIFT	265
SAINT DRAGON	245
SHADOW OF THE BEAST	245
SHADOW WARRIORS	195
SIMULCRA	249
STORMLORD 2	195
STRIDER II	245
S.W.I.V.	245
TEAM SUZIKI	245
THE IMMORTAL	245
THE TELLER	195
TOKI	245
TORVAK THE WARRIOR	245
TOTAL RECALL	245
TURRICAN	295
TV SPORT FOOTBALL	289
ULTIMA 5	275
ULTIMATE RIDE	245
U.M.S.2.	295
WINGS OF DEATH	280
WOLFPACK	245

AMIGA

COMPILATIONS :

ALL TIME FAVOURITES	295
DECLIC	295
EDITION N°1	245
LES AVENTURIERS	295
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	245
LES FOUS DU FOOT	265
LES GEANTS DU SPORT	295
LES GUERRIERS NINJA	269
LES JUSTICIERS II	245
LES STARS D'HOLLYWOOD	245
LE MONDE DES MERVEILLES	249
SEGA ARCADE TURBO	245
TNT (HITS TENGEN)	295
WHEELS OF FIRE	295

ILS SONT FOUS !!!

WILD STREET	99
BIO CHALLENGE	99
INDOOR SPORT	99
GALAXY FORCE	99
JINKS	99
BLASTEROIDS	99
P47 THUNDERBOLT	99
INTERPHASE	99
AQUANAUT	99
GALACTIC INVASION	99

ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	249
AMOS THE CREATOR	495
APPRENTICE	245
ARMALYTE	195
A.T.F. 2	245
AWESOME	345
B.A.T.	295
BARD'S TALE III	245
BATTLE OF BRITAIN	285
BETRAYAL	295
BLADE WARRIOR	259
BLITZKRIEG MAY 1940	280
BUDOKAN	245
CADAVER	245
CAPTIVE	245
CELICA GT4 RALLY	245
CHAMPION OF KRYNN	295
CHASE HQ II	195
CHESS CHAMPION 2175	295
CHUCK YEAGER II	245
COLONEL BEQUEST	395
CORPORATION	295
COUGAR FORCE	269
DAYS OF THUNDER	260
DRAGON FLIGHT (VF)	299
DRAGON STRIKE	299
DUNGEON MASTER (VF)	295
ELIVRA MISTRESS OF THE DARK	295
EPIC	249
ESWAT CYBER POLICE	245
F19 STEALTH FIGHTER	285
F29 RELIATOR	249
FALCON (VF)	295
FALCON MISSION DISK I	195
FALCON MISSION DISK II	195
FINAL COMMAND	245
FIRE & BRIMSTONE	249
FIRE & FORGET 2	269
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	335
FLOOD	245
FORMULA 1 3D	295
GOLD OF THE ASTECS	249
GOLDEN AXE	245
GREAT COURTS II	245
GREMLINS II	269
INDIANAPOLIS 500	249
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
KICK OFF 2	195
KICK OFF II + WORLD CUP	245
KILLING GAME SHOW	245
KING QUEST IV	345
L'ESPION QUI M'AIMAIT	195
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LINE OF FIRE	245
LOOM	295
LOTUS TURBO ESPRIT	245
M1 TANK PLATOON	245
MAUPITI ISLAND	289
MIDNIGHT RESISTANCE	249
MIDWINTER	279
MONTHY PYTHON	195
NINJA TURTLES	295
NO EXIT	225
OPERATION STEALTH	295
PANZA KICK BOXING	245
POLICE QUEST II	345
PIRATES	245
PLAYER MANAGER 2.0	269
PLOTTING	249
POOL OF RADIANCE	295
POWERMONGER	295
ROBOCOP II	245
RICK DANGEROUS 2	245
RORKE'S DRIFT	265
SAINT DRAGON	245
SECRET AGENT (SLY SPY)	245
SHADOW OF THE BEAST II	345
SHADOW WARRIORS	249
STRIDER II	245
SUPREMACY	269
S.W.I.V.	245
TEAM SUZUKI	245
TEST DRIVE 2	285
THE IMMORTAL	245
TOKI	245
TORVAK THE WARRIOR	245
TOTAL RECALL	245
TURRICAN	245
TV SUPPORT BASKETBALL	249
TV SPORT FOOTBALL	289
ULTIMA 5	295
U.M.S. II	295
UNREAL	295
WINGS (1 MA)	295
WOLFPACK	295

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.38.79.65

COCONUT
INFORMATIQUE

NOM ______
ADRESSE ______
VILLE ______ CODE POSTAL ______
Tél ______

Date d'expiration — / —
Signature:

Ti 83

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+15F
Préciser : ☐ Cassette ☐ Disk - **TOTAL à payer :**	

Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt;

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX

☐ ATARI ST ☐ AMSTRAD CPC ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM ☐ PC ET COMPATIBLES

AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIE

COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... ...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68
Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C.C[ial] Le Triangle-Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

Ouvert de 10 H à 19 H du mardi au samedi (sauf République, ouvert du lundi au samedi)

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	
10 JEUX SPECTACULAIRES	145/195
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
CARTOONS	155/225
DOUBLE ACTION	145/195
EDITION N°1	125/245
EPYX 21	145/195
GAME SET & MATCH 2	129/169
HEROES	145/195
LA COLLECTION II	169/245
LE MONDE DES MERVEILLES	145/195
LES AVENTURIERS	145/195
LES BATTANTS	145/195
LES BARBARES	149/199
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	145/195
LES DIEUX DU CIEL	165/225
LES FANATIQUES	ND/245
LES FOUS DU FOOT	145/195
LES GEANTS DU SPORT	165/225
LES GUERRIERS DE NINJA	145/195
LES JUSTICIERS	145/195
LES JUSTICIERS II	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES STARS D'HOLLYWOOD	145/225
LES VAINQUEURS	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
SEGA ARCADE TURBO	145/195
T.N.T. (HITS TENGEN)	145/245
WHEELS OF FIRE	145/245
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	99/149
AFTER THE WAR	99/149
ARMALYTE	99/159
BLOODWYCH	125/165
BOMBER	145/195
CAPTAIN TRUENO	129/169
CARRIER COMMAND	139/189
DEFENDER OF THE CROWN	ND/189
DOUBLE DRAGON II	95/145
DRAGONS OF FLAME	109/199
ESWAT CYBER POLICE	95/145
F16 COMBAT PILOTE	145/195
FIRE & FORGET 2	129/169
FLIMBO'S QUEST	99/149
GOLDEN AXE	95/145
GREAT COURTS	145/195
GRAND PRIX CIRCUIT	99/169
IRON LORD	ND/195
ITALY 90	125/175
KICK OFF 2	95/145
L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/149
LA SECTE NOIRE	ND/179
LINE OF FIRE	95/145
LOTUS ESPRIT CHALLENGE	109/149
MANCHESTER UNITED	129/169
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149
NEW YORK WARRIORS	95/145
NIGHT HUNTER	ND/175
NINJA SPIRIT	99/149
ORIENTAL GAMES	129/159
PANZA KICK BOXING	165/195
PLAYER MANAGER	129/169
RAINBOW ISLAND	95/145
ROBOCOP II	95/145
RICK DANGEROUS	95/145
RICK DANGEROUS II	99/149
SATAN	145/175
SECRET AGENT (SLY SPY)	95/145
SHADOW OF THE BEAST	129/159
SHADOW WARRIORS	95/145
STORMLORD 2	95/145
STRIDER II	95/145
STUNT CAR	95/145
SWITCHBLADE	95/145
TENNIS CUP	165/195
TERRE ET CONQUERANTS	160/195
TIE BREAK	95/145
TOTAL RECALL	95/145
TURRICAN	95/145
TWINWORLD	149/169
VENDETTA	95/145
WORLD CUP SOCCER 90	95/145

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	
100% DYNAMITE	145/190
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	225/269
GAME SET & MATCH 2	139/189
HEROES	145/195
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	169/245
OCEAN DYNAMITE (INCROWD	139/189
STARWARS TRILOGY	160/195
TAITO COIN OP HITS	125/165
TNT (HITS TENGEN)	ND/295
WHEELS OF FIRE	149/249
ADIDAS CHAMP. FOOTBALL	129/189
AFTER THE WAR	140/180
ALTERED BEAST	140/195
ATOMIC ROBOKID	ND/195
B.A.T.	ND/195
BACK TO THE FUTUR II	ND/195
BARD'S TALE 3	ND/245
BATMAN (LE FILM)	95/145
BETRAYAL	149/199
BLOOD MONEY	109/169
BLOODWYCH	109/169
CABAL	95/145
CHAMPION OF KRYNN	ND/249
CHASE HQ	95/149
CURSE OF THE AZUR BOND	ND/269
DRAGON NINJA	95/145
DRAGON STRIKE	169/249
DRAGON SPIRIT	125/165
EMLYN HUGHES INTL. SOCCER	95/145
ESCAPE FROM THE PLANET	109/169
F16 COMBAT PILOT	180/245
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	490/590
GHOSTBUSTERS 2	109/160
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GREAT COURTS	225/245
GUNSHIP	139/189
HEROES OF THE LANCE	120/169
HILLSFAR	ND/225
INDY (ARCADE)	115/169
INTERNATIONAL 3D TENNIS	109/169
INTERNATIONAL KARATE DELUXE	109/169
KICK OFF	140/195
KICK OFF 2	140/195
L'ESPION QUI M'AIMAIT	109/169
LAST NINJA III	ND/169
LOTUS ESPRIT CHALLENGE	109/169
MANCHESTER UNITED	ND/249
NEW ZEALAND STORY	95/145
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	110/160
OPERATION THUNDERBOLT	99/149
PIPE MANIA	ND/180
POOL OF RADIANCE	ND/269
Q 8	129/149
RAINBOW ISLAND	120/169
RICK DANGEROUS	99/149
RICK DANGEROUS II	109/169
SAINT DRAGON	109/169
SATAN	145/169
SCRAMBLE SPIRIT	95/160
SECRET AGENT (SLY SPY)	109/169
SECRET OF SILVER BLADE	ND/269
SERVE AND VOLLEY	95/145
SHADOW WARRIOS	109/169
SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT	195/245
SKI OR DIE	ND/169
SNOW STRIKE	99/149
SPEEDBALL	99/169
STRIDER	95/145
TEST DRIVE 2	145/195
EUROPEAN CHALLENGE (SCENERY)	ND/89
TIE BREAK	129/189
TURBO OUT RUN	110/160
TURRICAN	109/169
TUSKER	129/169
TV SPORT FOOTBALL	ND/195
TWINWORLD	109/169
VENDETTA	109/169
WILD STREET	120/160
ZOMBI	149/199

IBM ET COMPATIBLES

COMPILATIONS :	
ACCOLADE IN ACTION	245
EPYX SPORTING GOLD	295
HEROES	245
LES BATTANTS	345
LES DIEUX DU CIEL	295
LES GEANTS DU SPORT	295
PC GOLD HIT II	295
POWER CRASH	295
A.T.F.2	245
BACK TO THE FUTURE II	259
B.A.T.	295
BARD'S TALE III	245
BATMAN THE MOVIE	245
BATTLE MASTER	249
BATTLECHESS II	295
BETRAYAL	295
BLADE WARRIOR	245
BUDOKAN	245
CAPTIVE	245
CHAMPION OF KRYNN	299
CHESSPLAYER 2150	295
CONQUEST OF CAMELOT	445
COUGAR FORCE	269
CURSE OF THE AZURE BOND	345
DAS BOOT	399
DAVID WOLF SECRET AGENT	399
DAYS OF THUNDER	295
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON'S LAIR	450
DUNGEON MASTER	395
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	299
EPIC	249
F19 (MICROPROSE)	385
FIRE & FORGET	269
FLIGHT OF THE INTRUDER	345
FLIGHT S. SCENERY DISK (L'UNITE)	250
FLIGHT SIMULATOR 4	450
FOUNTAIN OF DREAM	295
GHOST'N GOBLINS	279
GREAT COURTS II	245
HERO'S QUEST	345
INDIANAPOLIS 500	249
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
IT CAME FROM THE DESERT	295
KICK OFF 2	249
KLAX	245
L'ESPION QUI M'AIMAIT	245
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LEISURE SUIT LARRY 3	395
LHX ATTACK CHOPPER	395
LOOM	295
M1 TANK PLATOON	389
MANCHESTER UNITED	269
MIDWINTER	345
MONTHY PYTHON	245
NIGHTBREED	295
NIGHT HUNTER	269
NINJA TURTLES	295
NO EXIT	229
OPERATION STEALTH	295
POPULOUS DATA DISK	89
POPULOUS	245
RAILROAD TYCOON	345
RICK DANGEROUS II	245
RINGS OF MEDUSA	295
RORKE'S DRIFT	249
SATAN	240
SECRET OF MONKEY ISLAND	345
SHINOBI	245
SILENT SERVICE 2	395
STARFLIGHT II	245
STORMLORD	295
STORMOVIK	295
TEST DRIVE 2	245
THUNDERSTRIKE	249
TORVAK THE WARRIOR	245
ULTIMA 5	295
ULTIMA 6	325
U.M.S.II	349
VETTE	295

MATERIEL

ATTENTION : POUR TOUS LES ORDINATEURS, NOUS OFFRONS UN CADEAU

ATARI :	
520 STE	PROMO
520 STE + ECRAN MONO	4490
520 STE + ECRAN COULEUR	5490
1040 STE	3990
1040 STE+ ECRAN MONO	4990
DISQUE DUR 30 MEGA	3990
LECTEUR EXTERNE 3"5 DF	990
MEGA ST1 PROMO LIMITEE	3990
AMIGA :	
AMIGA 500	PROMO
ECRAN COULEUR STEREO	2490
CABLE PERITEL	150
EXTENSION MEMOIRE 512 KO + HORLOGE A501	950
LECTEUR EXTERNE 3"5	990
BIENTOT LE CDTV	NC
IMPRIMANTES :	
STAR LC10 II	1990
STAR LC 10 COULEUR	2490
STAR LC 24/10	3290
EPSON LX 800	1890
EPSON LQ 400 25 AIG	3190
CABLE	150
JOYSTICKS :	
QUICKJOY 2 +	69
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
QUICKGUN TURBO 3	195
SPEEDKING KONIX	99
MICRO BLASTER	130
SPEEDKING KONIX PC	245
DISQUETTES VIERGES :	
3"5 NEUTRES DF/DD, LES 10	69
3"5 MARQUEES DF/DD, LES 10	120
5"1/4 NEUTRES DF/DD, LES 10	39
3" CF2, LES 10	190

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
100 DYNAMITE	169
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	225
EPYX ACTION	160
GAME SET & MATCH 2	149
HEROES	149
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	189
LES BEST US GOLD	149
OCEAN DYNAMITE (INCROWD)	169
TAITO COIN OP HITS	125
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	110
ALTERED BEAST	160
ARMALYTE	110
BATMAN (LE FILM)	120
BLOODWYCH	110
CABAL	110
DOUBLE DRAGON	95
DOUBLE DRAGON II	110
DRAGON NINJA	95
DRAGON STRIKE	299
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN'	140
INDY (ARCADE)	99
INTERNATIONNAL 3D TENNIS	110
ITALY 90	120
KICK OFF	120
KICK OFF 2	140
LAST NINJA 2	140
LORD OF CHAOS	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
RAINBOW ISLAND	110
ROBOCOP	95
SECRET AGENT (SLY SPY)	110
SHADOW WARRIORS	110
STORMLORD	95
TURBO OUT RUN	120
VENDETTA	110
VIGILANTE	95
WILD STREET	120

CONCOURS

INCROYABLE ! APRES LES CONCOURS, VOICI LES RESULTATS!

Et sans transition, car il est passé minuit, les gagnants de quelques concours récents...

CONCOURS MIDNIGHT RESISTANCE (JOYSTICK N°8)

Fricot David (Alençon) gagne un superbe Discman, une superbe tasse Ocean, et le superbe soft Midnight Resistance. Deschamps Stéphane (St Etienne), Chicot Bernard (Paris), Caudebec André (Orléans), Cassier Eric (Rouen): gagnent une toujours superbe tasse Ocean et le non moins superbe soft Midnight Resistance. Lefvbre Laurent (St Paul), Clement Daniel (Laval St Roman), Bastide Eric (Dourdan), Medard Delphine (Dieppe), Cavalli Raymond (Tribehou), Gonzales Michel (Narbonne), Lowin Karine (Ris Orangis), Faucheux Julien (Chalon S/Saone), Bonnot Christophe (Dille Blanqueforme), Simon Jean-Marc (Paris), Ricez Raphael (Dreuil), Ghannon Frédéric (Nice), Perrault Bruno (Gagny), Ramant Gérard (Ivry), Conversat Paul (Clermont Ferrand), Rhier Patrice (Palaiseau), Gicet Benjamin (La Courneuve), Djebli Mohamed (Paris), Romu Jean-Paul (Entzheim), et Guerrat Nathalie (Auron) ont eu la joie immense de gagner le toujours superbe soft Midnight Resistance.

CONCOURS EMLYN HUGHES (JOYSTICK N°9)

Jean-Louis Levy, de Bordeaux, va pouvoir s'éclater sur le Baby-Foot qu'il a gagné. Et paf! Un ballon de foot dédicacé par Emlyn Hughes himself pour les 10 chanceux suivants: Hervé Samou (St Etienne), Luc Rodriguez (Soulac), Richard Goza (Lilles), Olivier Tiera (Metz), Murielle Colora (Antony), Francis Hervé (Biarritz), Philippe Rameau (Le Havre), Marcel Gion (Le Touquet), Christelle Lucas (Verrières), Laurent Lemo (Nantes).

CONCOURS VENDETTA (JOYSTICK N°9)

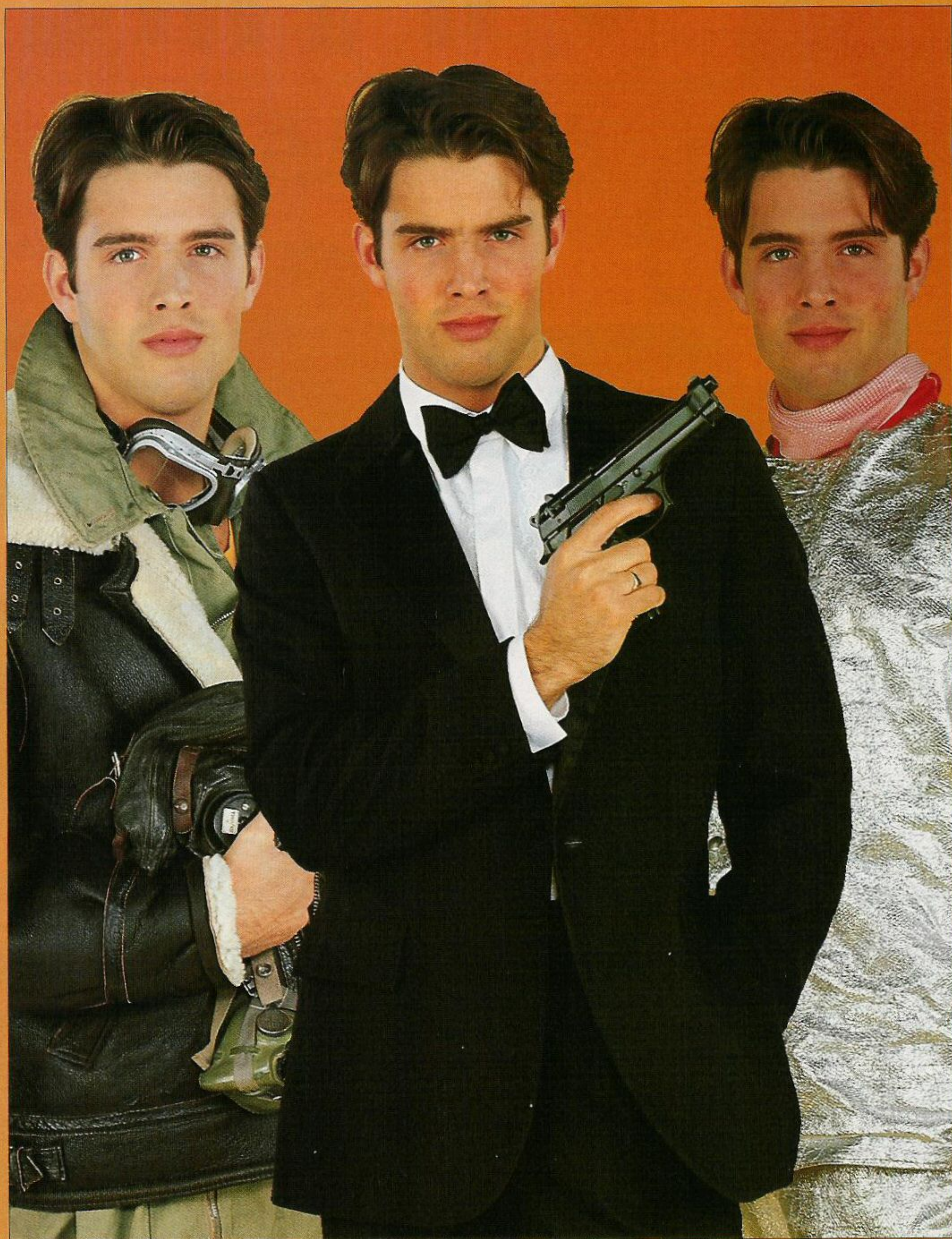
Fabien Serret de Vence, va pouvoir se rendre sourd avec la platine laser portable qu'il a gagné. Julien Garreau (Suresnes) et Damien Dreville (Draison), mais aussi Vincent Sanchez (Verdelot) et Jean Morin (St Didier) ainsi que Li Truong (Paris) ont gagné un soft Vendetta. Quant à Laurent Mettaux (Nantes), Jean-Yves Brocard (Talence), José Beaufils (Villeneuve S/Lot), David Mestre (Liege) et Xavier Molard (Xaintrailles), ils vont pouvoir accrocher le badge qu'ils ont gagné sur leur manteau.

ILS ONT BIEN FAIT DE VENIR

Du vendredi 26 au lundi 29 novembre, à la grande halle de la Villette, c'était le rendez-vous de tous les informaticiens fous, les bidouilleurs, les curieux, les amateurs et les professionnels de la micro-informatique. Rendez-vous que Joystick n'aurait manqué sous aucun prétexte, la preuve c'est qu'on était là, dans un superbe stand qu'on avait fait nous-mêmes avec nos petites mimines dont on était d'ailleurs très fiers. On est comme ça à Joystick, on s'investit. Le dimanche 28 était sans conteste le jour le plus chaud de cette manifestation, même s'il pleuvait à torrent dehors et que le café de la buvette n'était pas bon du tout. C'est cet après-midi là qu'on avait décidé de vous offrir LE cadeau promis dans notre numéro 9: une vraie borne d'arcade encombrante et tout, donnée gracieusement par Shoot Again. Et comme on est pas des radins (vous n'avez qu'à voir la taille des deux derniers Joystick par rapport à leur prix), on a voulu vous filer quelques babioles en plus, pour le plaisir de voir vos yeux brillant remplis de gratitude à l'appel de votre nom, comme des enfants le soir de Noël qui découvrent le tas de paquets joliment emballés, entassés sous le sapin chatoyant. Car c'était un tirage au sort qu'on avait organisé, animé par notre testeur Kaaa, et sans sono, je vous prie d'applaudir bien fort cet exploit (il n'a plus eu de voix pendant une semaine après, ça lui apprendra à faire le malin). Du carton et sous l'effet du hasard, sont sortis les bulletins de participation, pour gagner deux jeux de chez Océan, de Waï-Yip Cheng (Chelles), Benjamin Parent (Meaux), Orlando Lopes (Paris), Cédric Kerbel (Aubervilliers) et Ouali Chabi (Saint-Denis). Juste après, et toujours par tirage au sort, ont gagné un abonnement d'un an à Joystick qui, je le rappelle, est le plus beau journal de tous les temps: Bruno Lefay (Pontoise), José Ferreira (Paris) et Christophe Langlois (Mantes-La-Jolie). On leur souhaite une bonne lecture, et merci d'être venu. Mais le plus gros lot de l'après-midi, à savoir LA borne d'arcade, a été gagnée par Wilfrid Sebag (Paris). Joystick a encore fait des heureux, et on est bien content, malgré qu'on ait tout essayé pour se mettre les lots dans la poche. Que voulez-vous, on est pas assez malhonnête, mais on se rattrapera.



Le problème avec la vie, c'est



qu'on ne la vit qu'une fois.

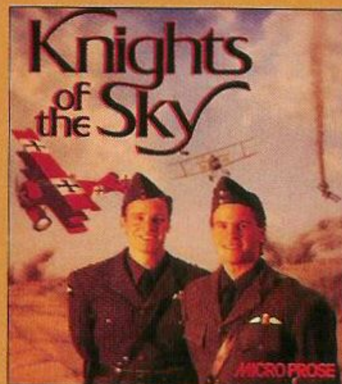
Une vie d'expériences, une vie d'amusement.

Cela peut paraître un peu ardu.

En tant que Numéro Un du logiciel de simulation, nous essayons, chez Microprose, d'élargir les horizons. Ainsi, pour Noël prochain, nous vous offrons trois vies différentes. Trois expériences ébouriffantes.Trois aventures divertissantes.

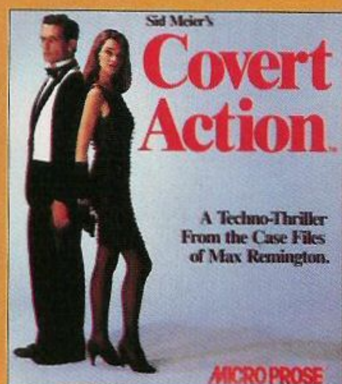
PASSE

L'action se déroule en 1914 et vous êtes un as de l'aviation, britannique, américain ou francais de la Première Guerre mondiale. Vous essayez d'éliminer des pilotes ennemis au cours de duels aériens à vous faire dresser les cheveux sur la tête et d'abattre des Zeppelin avant qu'ils puissent traverser la Manche. "Knights of the Sky" est historiquement précis et vous permet d'utiliser des avions plus sophistiqués et puissants au fur et à mesure que vous approchez de 1918, naviguant avec la carte et la boussole, tout comme les véritables pionniers du combat il y a soixante-quinze ans. Vous pouvez même conclure en défiant les meilleurs et les plus habiles pilotes que l'Allemagne ait jamais produits, comme Oswald Boelcke, Max Immelmann ou même le fameux Baron Von Richtofen, le Baron Rouge en personne. "Knights of the Sky" symbolise le remarquable système graphique 3-D de Microprose, élargi et amélioré, qui fait entrer la simulation de vols dans une ère toute nouvelle. Cette version, initialement disponible pour les IBM PC compatibles, sortira prochainement pour les Atari St et Commodore Amiga.



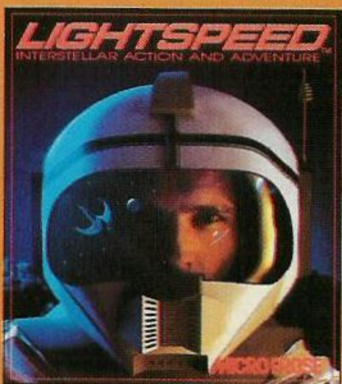
PRESENT

Les années 1990 sont l'époque de la criminalité internationale, du terrorisme et de l'espionnage - et vous êtes le super-espion clandestin chargé de parcourir le monde pour combattre ces forces du mal dans le nouveau techno-polar de Microprose, "Covert Action". Les dernières techniques électroniques d'espionnage par micros, las technologie de pointe au service des services secrets et la bonne vieille recherche d'indices: ne reculez devant aucune méthode pour identifier les protagonistes et les livrer à la justice. Devenez un expert des écoutes téléphoniques, déchiffrez les informations soutirées à l'aide des programmes sophistiqués de décodage et, pour parachever le tableau, entreprenez des filatures. Et si votre savoir-faire technologique, votre astuce et votre chance vous laissent tomber, vous pouvez toujours recourir aux armes de combat les plus modernes, comme les gaz CS, les grenades paralysantes et les mitrailleuses compactes. A travers l'Europe, le Moyen-Orient et l'Amérique centrale, avec 16 villes à contrôler dans chaque zone, votre travail consistera à découvrir les allégeances entre de nombreux groupes terroristes, des activistes connus et des espions étrangers, qui constituent la toile de fond de "Covert Action". Disponible pour les ordinateurs IBM PC compatibles.



FUTUR

Nous sommes à la fin du 21e siècle. La Terre est un désert écologique. Des explosions nucléaires, des bouleversements climatiques, des extinctions d'espèces : chacun a payé son écot. L'humanté doit évacuer sa planète nourricière, pour donner à la Terre le temps de se remettre des dévastations auxquelles se sont livrées les civilisations passées. L'espèce humaine a quitté la Terre à bord de gigantesques navires de transport. Vous êtes le pilote d'un Trailblazer de la série Dreadbnought, envoyé en éclaireur afin de préparer une galaxie extra-terrestre pour la colonisation humaine. Vous devez trouver une planète convenant à l'humanité et obtenir les ressources dont la nouvelle colonie a besoin pour survivre, en les extrayant de mondes inhabités ou par le biais du commerce interplanétaire avec des extra-terrestres amis. Vous devez rendre la galaxie aussi sûre que possible pour les familles humaines en vous faisant des amis et en éliminant les ennemis. Volant à des vitesses inimaginables dans l'insondable espace, les nombreuses formes de vie que vous rencontrerez, verront en vous, à juste titre, l'extra-terrestre. "Lightspeed" est la première simulation spatiale de Microprose, qui va établir les nouvelles normes selon lesquelles d'autres seront jugées. Des effets sonores originaux et les graphiques 3D les plus récents, avec effets lumineux, constituent l'arrière-plan technique étourdissant de votre aventure, tandis que vous combattez, faites du commerce et essayez d'atteindre votre objectif, qui est de trouver une nouvelle planète pour vos sujets. "Lightspeed" est, dans un premier temps, disponible pour les ordinateurs IBM PC compatibles.



Microprose fait naître des mondes.

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Trois expériences ébouriffantes. Trois aventures divertissantes.

le grand zoo

LES BITMAP BROTHERS JOUENT LES RENÉGATS

ENTRETIEN : DEREK DE LA FUENTE



De gauche à droite : Eric Matthews, Martin Heath et Tom Watson.

Vous êtes déjà au courant, si vous lisez Joystick régulièrement, que le groupe de programmeurs le plus connu outre-Manche, les Bitmap Brothers, quitte Mirrorsoft pour monter son propre label, Renegade (Renégat). C'est plus qu'un simple label, à vrai dire, c'est une association avec un éditeur de musique qui marche très fort: Rythm King Records. Leur but est de présenter les jeux vidéo sous un éclairage différent, et de capturer une audience encore non touchée par le phénomène, qui pense encore que ces jeux sont réservés à des gamins boutonneux de 16 ans qui passent leurs nuits à jouer à des jeux idiots. Renegade veut élargir son public et devenir le leader dans une industrie qui ne peut s'accroître que si la présentation et le marketing de ses produits change de façon drastique.

Une erreur commune est de penser que les Bitmap Brothers sont trois. Avec l'émergence du nouveau label, ce mythe sera bel et bien enterré, et tous ceux qui y travaillent recevront leur part de gloire. Avant, le public pensait que les trois phares produisaient, écrivaient, dessinaient et concevaient tout, mais autour d'eux se trouvent d'autres programmeurs, des musiciens et des graphistes de talent. La nouvelle "formation" a un réservoir inépuisable de créativité, et en utilisant les ressources et l'expertise de Rythm King Records, ils préparent pas mal de choses intéressantes. La façon de présenter Renegade, ce nouveau label, sera presque aussi importante que les jeux eux-mêmes. C'est Tom Watson qui va s'en charger; il était auparavant attaché de presse chez Mirrorsoft. Martin Heath, le directeur du label Rythm King, participera à ce lancement; à la tête de sa boîte depuis trois ans, il a fait un chiffre d'affaires qui se monte à plusieurs dizaines de millions de francs, et on trouve dans son écurie des groupes aussi divers que Betty Boo et S'express.

Les Bitmap Brothers sont constitués d'abord du "noyau" des trois personnes connues: Eric Matthews, Mike Montgomery, et Steve Kelly, tous trois programmeurs. Puis s'y ajoutent Mark Coleman, graphiste; Steve Tall, concepteur-programmeur; Sean Griffiths, concepteur-programmeur; Dan Malone, graphiste, et Philip Wilcox, concepteur/producteur. Ils forment tous partie de Renegade. Le but de ce nouveau label est d'offrir un cadre créatif pour le développement - pas seulement pour les artistes confirmés, mais aussi pour les nouveaux venus. Les artistes et les organisateurs partageront les décisions quand à la commercialisation, la promotion et la présentation de leurs produits, encore que la décision finale quand à la programmation proprement dite appartienne à Eric, Mike et Steve, les trois Bitmap fondateurs. Pour en savoir plus sur cette aventure, nous sommes allé sur les Docklands (là où Jarre a fait son concert), pour rencontrer ceux qui se cachent derrière tout ça.

Alors que nous nous frayons un chemin dans l'escalier d'un immeuble bas en cours de rénovation (les docklands sont en train de devenir un quartier d'affaires, après avoir été un "port" pendant des siècles), nous nous demandons qui va nous accueillir. Les Bros eux-mêmes, ou peut-être Betty Boo?

Alors que nous ouvrons la porte, et que les ouvriers continuent à cogner dans le lointain, nous y regardons à deux fois: où sont les A3000 de luxe, les tapis afghans, les meubles chicos? Il n'y a qu'un groupe de gens affairés autour de vieux ST et Amiga. Nous nous présentons aux plus proches: ce sont Tom Watson et Martin Heath. Ils appellent Mike et Steve, et nous pouvons commencer le feu nourri de questions.



Gods.

Joystick - Commençons au début. Comment et quand les trois premiers Bitmap Brothers se sont réunis, et comment voyez-vous maintenant votre position de "stars"?

Mike Montgomery - C'était en prison. On change d'histoire à chaque fois! Non, sérieusement, je travaillais pour Leisure Software (Scrabble et Cluedo). Steve Kelly travaillait pour Psion qui développait sur Spectrum, et il est passé dans nos bureaux pour avoir des renseignements sur un de nos jeux. Nous avons commencé à discuter, puis à boire, et notre amitié est née. Steve travaillait aussi avec Eric pour une autre boîte qui éditait des programmes éducatifs, et puis Eric a travaillé pour Leisure Genius sur un produit dont je m'occupais également, de sorte que nous avons formé une espèce de triangle. Eric et Steve se sont alors mis à développer un jeu de karaté sur QL et ST, et j'ai fait la conversion Amiga. C'était le premier produit que nous développions ensemble, et ç'a été le début des Bitmap. Puis nous avons fait Xenon et nous avons décidé de former un groupe pour de vrai. A l'origine, on pensait faire un jeu ensemble et puis continuer par la suite à travailler séparément, mais on s'est tellement bien entendu qu'on a décidé de rester ensemble. Puis il y a eu Speedball. Tout le battage publicitaire qu'il y a eu autour du groupe a été pensé, orchestré par nous-mêmes. Certaines personnes disaient qu'on avait la grosse tête. Nous refusions souvent qu'on prenne des photos de nous, parce que ça ne collait pas dans le contexte de l'interview. On nous a demandé de nous ficeler dans un câble de joystick et de nous asseoir sur un ordinateur, ou même de poser avec un ballon de foot et une bagnole de luxe. Mais on veut changer l'opinion des gens sur les programmeurs. Qui veut voir des photos idiotes? Quand vous ouvrez un magazine et que vous voyez des gens habillés n'importe comment, ça n'aide pas à prendre les programmeurs au sérieux.

Joy - Dans quelle mesure avez-vous participé à la création de Xenon II? Il y a une confusion certaine autour de ce produit...

Mike Montgomery - Xenon II a été programmé par The Assembly

Eric Matthews.



BITMAP BROTHERS

Line et à l'époque, Steve et moi travaillions sur un autre projet, Cadaver. On a participé à la conception et aux graphismes de Xenon II, et on peut dire qu'on a autant travaillé qu'Assembly Line sur le projet, sinon plus. Mais pour les médias, c'était plus simple de dire que c'étaient les Bitmap qui avaient programmé le jeu - à vrai dire, c'étaient surtout les médias anglais, car la presse étrangère est plus scrupuleuse et plus respectueuse des faits.

Martin Heath - C'est pareil dans le monde de la musique. Les gens oublient les producteurs, les paroliers, les ingénieurs, les musiciens de studio, tous les gens qui restent enfermés pendant des heures à peaufiner un morceau. Toute la gloire va aux stars, et pas à ceux qui ont fait autant - sinon plus - de boulot qu'eux.

Tom Watson - Oui, mais ce qui importe, ce sont les idées créatives qui rentrent dans un projet, pas nécessairement la programmation proprement dite. Quand vous pensez aux Bitmap Brothers, il faut y penser comme étant une compagnie, et pas simplement trois mecs qui produisent tout dans leur coin. L'une des clés, c'est que nous savons identifier les différentes parties d'un programme qui nécessitent un savoir-faire particulier: la conception est un art en soi, ainsi que la programmation peut l'être, ou les graphismes et la musique, bien sûr. C'est pourquoi chacun ici a ses tâches spécifiques. Nous utilisons des gens talentueux qui ne font pas partie du groupe. Aujourd'hui, par exemple, Richard Joseph est venu pour fignoler la musique de Speedball 2, mais uniquement sur le plan musical. C'est Rod Trevel-lion qui s'occupe de programmer ces changements. Pour produire un bon jeu, il faut savoir quelle personne doit travailler sur quel aspect du jeu.

Mike Montgomery - Sur Xenon II, nous avions 3 cartons pleins de spécifications pour le jeu, extrêmement détaillées. Nous avons passé beaucoup de temps avec les programmeurs pour être sûrs que toutes nos idées étaient implémentées correctement. Xenon II est notre projet!

Joy - Vous avez été surpris par le succès de Speedball?

Mike Montgome-ry - Non, c'est un jeu génial! Je suis le moins joueur des Bitmap, c'est-à-dire que je reste rarement très longtemps sur un jeu. Mais Speedball, j'y joue tout le temps, surtout à deux!

Joy - Quels sont les objectifs principaux de Renegade, et comment est-ce que ça a été conçu?

Martin Heath - J'ai rencontré tout d'abord Eric avec Tom, qui essayait à l'époque de m'entraîner sur un projet. Eric a dit qu'il voulait faire un jeu avec Bomb the Bass - Xenon II, en l'occurrence. Et comme je suis un grand joueur, j'ai plus de 4000 jeux de plateau chez moi et quasiment tous les jeux de stratégie, je dépense près de 1500 balles par semaine en jeux vidéo. Des fois, je n'y joue même pas, je regarde simplement les graphismes et le concept. Les jeux m'ont toujours fasciné. Alors quand j'ai rencontré Eric, je me suis dit que c'était l'occasion de réunir mes deux passions. D'abord, je pouvais aider quelqu'un à mener un jeu à bien. A l'époque, je ne savais pas qui étaient les Bitmap et je ne connaissais pas l'industrie du soft. Ensuite, c'était un excellent moyen de promouvoir la musique, parce qu'en regardant les chiffres de vente des jeux vidéo, j'imaginais tous ces gens à travers le pays qui écoutaient Bomb the Bass, puisque la musique joue dès le chargement. C'est mieux que la télé ou la radio! Je visualisais ça comme une sorte de lien entre les deux mondes, les jeux vidéo et la musique. Il y a alors des journalistes qui ont voulu m'interviewer car ils trouvaient l'idée intéressante. Comme elle n'était pas de moi, mais d'Eric et de Tom, j'ai téléphoné à Eric pour qu'il vienne faire l'interview avec moi. Pendant celle-ci, il devint évident qu'Eric n'était pas très content de son éditeur, car il n'arrêtait pas de se plaindre. Il m'a ensuite expliqué comment ça se passait, et je me suis dit que l'attitude des éditeurs était vraiment bizarre: ils choisissaient d'ignorer complètement les programmeurs, ce qu'on ne peut pas faire dans les autres domaines artistiques. Habituellement, ce sont les acteurs, les musiciens, etc. qui contrôlent ce qu'ils produisent. Sans eux, pas d'industrie. Cependant, les programmeurs étaient traités comme s'ils étaient une bande de gamins idiots, et les éditeurs étaient des sortes de seigneurs tout puissants. Puis j'ai rencontré effectivement des éditeurs, et dans la plupart des cas, ce ne sont que des hommes d'affaire qui sont là pour générer du fric, un point c'est tout. Ils sont certes très amicaux envers les programmeurs, mais les décisions stratégiques, comme l'achat d'une licence de film, par exemple, se font dans leur dos. Et financièrement, quand on voit le travail qu'impose la création d'un logiciel, les programmeurs sont traités comme des chiens. C'était, et c'est toujours pareil dans la musique: ce sont les éditeurs qui signent des morceaux écrits par d'autres, ou bien des groupes ne touchent qu'un centième du prix du produit final; l'organisation devient plus importante que les artistes! Avec tout ça en tête, et en



Le label "RENEGADE".



De gauche à droite : Eric Matthews, Mike Montgomery, Tom Watson, Sean Griffiths, Rob Trevillion, Richard Joseph, Steve Kelly. Assis : Dan Malone.



Gods.

discutant avec Eric et ses potes, nous avons décidé, comme pour Rythm King Records, que les auteurs devaient être payés selon leurs mérites. Et nous avons fondé Renegade pour que payer normalement les programmeurs et leur laisser le contrôle de leurs produits.

Tom Watson - Avec le noyau de base - Eric, Steve et Mike - nous pouvons développer plusieurs projets en même temps. Chacun peut prêter ses talents à d'autres programmeurs ou d'autres graphistes pendant qu'ils travaillent sur quelque chose. Ils ont beaucoup d'expérience; autant en faire profiter les autres.

Martin Heath - Nous pensons tous qu'il y a un public potentiel énorme pour les jeux vidéo. Il faut effacer les images fausses que se fait le public de cette industrie. Il y a des types qui viennent nous voir, qui ne sont pas du tout dans ce milieu, et ils sont systématiquement époustouflés par la somme de talent et d'idées qui rentrent en ligne de compte dans un logiciel. Trop de gens croient qu'il ne s'agit que de tirer sur des petits vaisseaux spatiaux avec des bips en guise de son!

Joy - Quand les Bitmap ont commencé à devenir célèbres, vous n'avez pas été tenté de profiter de la situation, d'avoir des exigences, le contrôle du produit?

Mike Montgomery - Non, car pour l'éditeur, seul le fric compte.

Tom Watson - Dans cette industrie, les gens semblent terrorisés que quelqu'un puisse sortir du rang. Les éditeurs travaillent main dans la main pour maintenir ce qu'ils estiment être l'état de stabilité idéal du marché. Si un éditeur sort du rang en offrant quelque chose de radicalement différent, il se prépare à affronter pas mal de galères; c'est pourquoi ils choisissent souvent de maintenir le statu quo.

Mike Montgomery - Les Bitmap ont, d'une certaine mesure, remis les pendules à l'heure et les choses changent petit à petit chez certaines boîtes de softs. A l'époque, on ne voyait jamais la tête des programmeurs, ni même leurs noms, mais les boîtes commencent maintenant à promouvoir les programmeurs, bien que ce soit encore avec quelque répugnance.

Steve Kelly - Il nous est même arrivé de téléphoner à une boîte de développement pour les féliciter d'avoir reçu un prix, et ils ne savaient même pas qu'ils l'avaient eu, plusieurs semaines après!

Joy - La séparation avec Mirrorsoft a-t-elle été amicale?

Mike Montgomery - On pourrait facilement critiquer cette boîte, mais pour être honnête, Mirrorsoft est l'une des meilleures compagnies à l'heure actuelle. Nous avons insisté sur certains points pendant que nous travaillions avec eux et ces points ont tous été acceptés. Le problème avec la plupart des compagnies, c'est qu'elles n'ont pas une approche artistique du métier. Il ne suffit pas de répondre aux demandes du public, il faut anticiper ses désirs, et même lui apporter des choses nouvelles, différentes. Regarde ce qui s'est vendu récemment, Sim City, Populous, Lost Patrol, les éditeurs n'étaient pas intéressés au départ. si ce n'est pas une licence, laisse tomber! Il a fallu beaucoup d'efforts pour que ces jeux soient publiés, et ça ne devrait jamais être le cas!

Tom Watson - Et je peux rajouter une chose, c'est que les droits européens de Sim City ont été refusé par

Richard Joseph.



le grand zoo

BITMAP BROTHERS



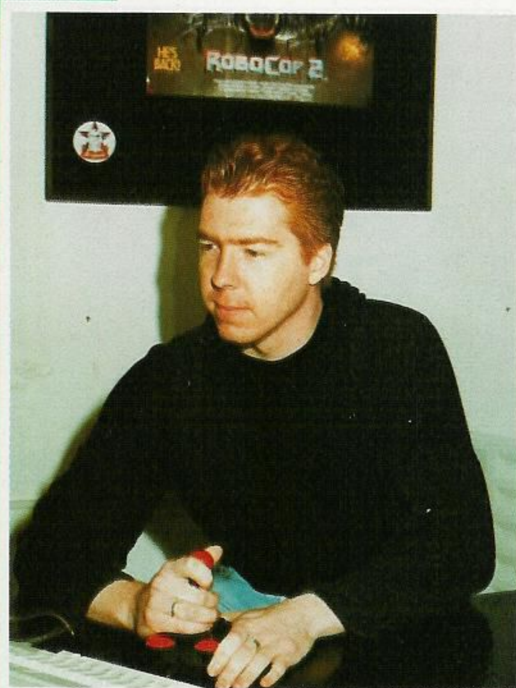
Gods.

une grosse boîte européenne pour une raison simple: le type qui prend les décisions a dit "qui peut s'intéresser à un programme de gestion de ville?". Ça veut dire que certains décisionnaires ne savent tout simplement pas ce qu'ils font. Les compagnies ont peur de prendre des risques. Renegade aura des gens talentueux dans divers domaines, et nous prendrons nos risques en sachant que ce sont des experts qui ont pris les décisions.

Joy - Est-ce que les musiciens de Rythm King seront détournés vers l'informatique, et qu'adviendra-t-il alors des musiciens informatiques?

Martin Heath - Il ne s'agit pas de les détourner, c'est eux qui sont intéressés! S'ils sont bons, et la plupart des musiciens sont créatifs par définition, et si tu leur dis "tiens, j'aimerais que tu me composes quelque chose", ils répondent oui tout de suite. Betty Boo a déjà envie de participer, surtout à un jeu qui la mettrait en vedette! La musique de Speedball 2 est écrite en partie par J. Fox d'Ultravox, aidé par Richard Joseph, un vétéran de l'informatique. Ce qui prouve qu'on peut utiliser les talents autant internes qu'externes à notre métier.

Sean Griffiths.



Joy - Qu'est-ce que tu penses des jeux actuels, et de leur musique?

Mike Montgomery - Quand on regarde les hit-parades, il y a beaucoup de jeux d'Ocean et de Codemasters, pas toujours très bons dans le domaine musical. Dans un jeu, c'est la musique qui a le moins d'investissement. Bien qu'il soit proportionnel au coût global du programme, est-ce normal?

Tom Watson - Si on faisait un bulletin scolaire, on mettrait probablement: "Peut mieux faire". C'est une question de temps et d'efforts, et peu en consacrent assez. La plupart du temps, c'est de la musique bateau, pas difficile à faire et pas chère. On e prête pas assez attention à la musique. C'est: finissons-en avec ce jeu, où est la musique, faisons-en faire une vite fait, on l'intègre et hop!

Joy - Où vous situez-vous dans le débat ST, Amiga et consoles?

Martin Heath - D'abord, il faut dire que les Japonais savent vraiment commercialiser un jeu. Ils n'ont pas d'idées préconçues. Ils regardent chaque projet selon ses mérites propres. Tout est fait par des comités, il n'y a pas un seul type qui est décisionnaire, c'est pour ça qu'ils ont souvent raison: c'est collectif, comme ce que nous avons l'intention de faire avec Renegade.

Mike Montgomery - Pour l'instant, nous commençons tous nos jeux sur ST, mais nous pouvons démarrer un jeu sur Amiga sans aucun problème si l'occasion se présente. Si on analyse le marché du ST, il n'est pas mourant contrairement à ce que certains voudraient le faire croire. Il est stable, c'est tout. Il y a plusieurs éditeurs américains qui ne veulent pas entendre parler du ST, et c'est vrai que ça n'aide pas. Il n'y a pas de marché pour les jeux sur ST aux Etats-Unis. L'Amiga progresse tellement vite en ce moment que le ST ne peut pas faire mieux que de se maintenir. Microprose a prévu que le marché ST augmenterait de 4% cette année. On peut encore faire de bons programmes sur cette machine, regarde Xenon II, la musique et le reste, c'était vraiment bon. Speedball est en cours de développement au Japon et sera lancé sur Nintendo et Sega (8 bits), et Xenon sort aussi sur Sega. Nous ne sommes absolument pas intervenu sur le développement consoles, mais nous avons le droit de regard final, pour décider si le produit est assez bon pour être commercialisé ou non. On voudrait bien développer sur consoles, mais pour l'instant, tout ce qu'on nous propose est sur consoles 8 bits et ça ne nous intéresse pas. Le CDTV est très intéressant, d'autant qu'il paraît que les machines pourront être louées. Ce problème va obliger les éditeurs à considérer un logiciel plutôt comme un film. Les temps et les coûts de développement seront encore plus grands.

Tom Watson - Le CDI a l'air intéressant aussi. On peut le considérer comme un concept entièrement nouveau. On peut le voir comme un multi-média, un magazine électronique. On pourrait choisir n'importe quelle facette du système, simplement comme disque audio, ou alors prendre un jeu, ou bien les informations, l'éducation... Tout ça dans un seul appareil!

Martin Heath - Nous sommes arrivés à un point véritablement passionnant, regarde simplement ce qu'on fait Godley et Creme (ex-10CC, NDLR) avec un équipement limité à l'époque: des vidéos intercatives. Avec les éléments créatifs qu'on trouve aujourd'hui dans le logiciel, et avec le concours de la technologie, qui sait ce qu'on va bien pouvoir créer! MAis il faudra une étroite collaboration entre toutes les industries, les films, la musique et l'informatique, pour que le CDTV puisse vraiment décoller.

Joy - Quelle a été votre influence la plus marquante dans

votre approche de l'écriture d'un jeu, et, en somme, où trouvez-vous toutes idées, ahem?

Steve Kelly - Dans la bière! Dans les jeux qui viennent de sortir aussi, et les jeux auxquels nous avons toujours joué. L'inspiration vient de notre vie quotidienne, également. On est motivé parce que la programmation, c'est passionnant. Simplement résoudre les problèmes qui se posent quand on écrit un jeu, c'est un défi intellectuel qui justifie tout le reste. Par exemple, on s'est fixé le but pour Speedball de le faire plus rapide que Xenon, avec des sprites plus grand et avec des mouvements toujours aussi souples. Pour le moment, on essaye d'améliorer le son et la musique. On s'est posé la question: peut-on améliorer beaucoup les graphismes et la programmation? Comme la réponse était non, on a préféré consolider l'élément le plus faible du système, la musique. Ça peut paraître mégalo, mais je suis persuadé que nos graphistes sont parmi les meilleurs.

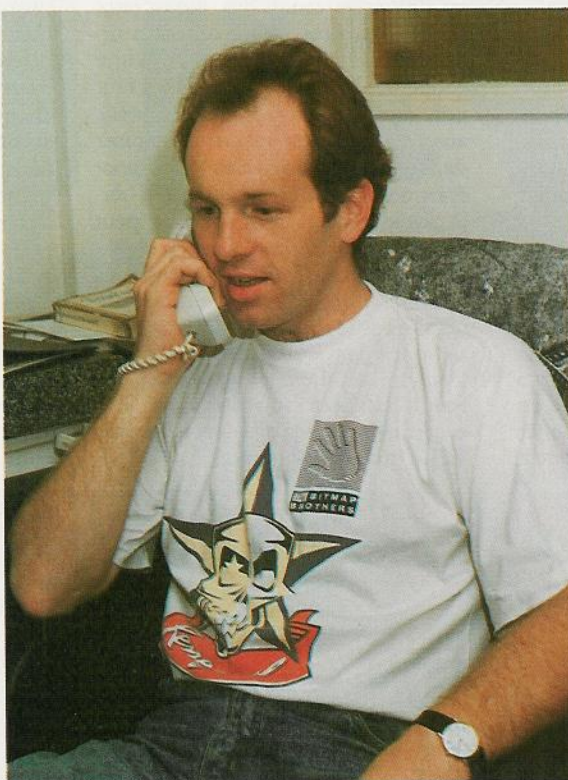
Joy - Combien de mémoire consacrez-vous au son, quelle sera la qualité du son dans vos prochains, est-ce que par hasard vous avez écrit un compacteur spécial sur ST pour avoir de la musique échantillonnée plus longue?

Steve Kelly - Il y a un certain temps, on laissait très peu de mémoire pour le son, mais ça a bien changé. Sur Cadaver Amiga, il y a deux versions, l'une pour 512 Ko et l'autre pour 1 méga, dans laquelle il y a 360 Ko d'effets sonores. Pour ST, le son sera encore meilleur car nous utilisons de meilleurs musiciens. Pour l'instant, nous n'utiliserons pas les possibilités accrues du STE mais ça viendra rapidement. Une des raisons, c'est que quand le STE est sorti, on a contacté Atari pour leur demander de développer sur cette machine, mais ils n'ont simplement pas répondu. Ça nous a énervé quand même un petit peu, mais il semble qu'ils soient maintenant intéressés. On va donc s'y mettre.

Mike Montgomery - Gods, une de nos prochaines productions, va déjà l'exploiter en partie. On utilise Quartet sur ST et sur Amiga, c'est un programme exceptionnel. On a passé un temps fou sur Cadaver à fignoler les effets sonores. La prochaine étape, ce sera de trouver un programmeur qui écrira des modules sonores spécifiques sur les directives de gens comme Richard Joseph. Ce qu'on veut, c'est un bon driver sonore.

Joy - Qu'est-ce que vous utilisez comme utilitaires, et est-ce qu'une des machines sur lesquelles vous développez présente des inconvénients majeurs?

Steve Kelly - On utilise Snasm, qui tourne sur un PC, relié à un ST et un Amiga. C'est vraiment le meilleur



Tom Watson.

système de développement. Au moment où ce programme est sorti, on était en train d'écrire notre propre débugger et assembleur, mais dès qu'on l'a vu, on a tout arrêté, parce qu'ils avaient réalisé la plupart des idées qu'on avait. Pour ce qui est des programmes de dessin, on utilise Degas sur ST et DPaint sur Amiga, encore que ce dernier soit plein de bugs. Le meilleur utilitaire graphique, ce sera celui qu'on écrira dès qu'on aura le temps, parce qu'il répondra exactement à nos besoins. Comme on est en contact direct avec nos graphistes, on sait exactement ce qui manque aux programmes actuels. Pour ce qui est des inconvénients, le ST pose des problèmes pour obtenir un scrolling fin, et il faut beaucoup de travail pour arriver à résoudre ça. Particulièrement pour nos derniers jeux, qui étaient assez rapides.

Joy - A quels jeux jouez-vous en ce moment et quels sont vos programmeurs préférés?

Steve Kelly - Plotting!

Mike Montgomery - Plotting! C'est notre préféré pour le moment. On a aussi joué à une petite démo de Paradroïd 90. La séquence d'échange est fantastique, ça me rend fou! C'est la seule partie à laquelle je joue! En fait, on joue à tout ce qui se présente. Mais on ne va jamais dans les arcades, par exemple, contrairement à beaucoup de nos confrères. On a tellement de boulot qu'on tombe sur les nouveaux jeux par pur hasard. A la fin de la journée, on va boire un coup et on rentre. Comme je suis le plus vieux de la bande, je n'ai pas beaucoup le temps de jouer, en plus. Je n'ai pas d'ordinateur à la maison, seulement une femme et des gamins, ça occupe autant de temps! Et unanimement, notre programmeur préféré, c'est Andrew Braybrook.

Joy - Mike, la musique de Rythm King s'adresse à un public



Gods.

BITMAP BROTHERS

plus jeune que toi, est-ce que tu aimes ça quand même, Betty Boo et les autres?

Mike Montgomery - Merci mon vieux! Bien sûr, il y a beaucoup de choses que j'aime bien dans Rythm King, à tel point que j'ai même acheté Bomb the Bass. Mais en général, j'aime écouter beaucoup de styles différents, le jazz, le blues, la soul...

Joy - Est-ce que vous vous engueulez parfois?

Steve Kelly - Seulement quand on a bu. Bien sûr, qu'on s'engueule, particulièrement quand on est à la bourre. Et comme on est trois, il y a toujours trois avis différents, et on doit trouver un compromis entre les trois idées. Si nous n'étions que deux, ça poserait des problèmes.

Joy - Parlez-nous un peu de vos prochains jeux.

SG - Ok... L'histoire de Magic Pockets, c'est celle d'une terreur qui s'appelle Bitmap Kid, un gamin des rues, dans le style BD, avec une casquette de Baseball, et des poches magiques sans fond! Le jeu est très mignon et le gamin doit explorer une aire de jeu énorme pour retrouver les jouets qui sont tombés de sa poche. Bien sûr, il est cerné par des bestioles qu'il doit tuer. Il y a un scrolling multi-directionnel ultra-doux avec cinq niveaux entièrement différents. Le gamin devra se balader dans la jungle, dans des cavernes, dans un lac, sur une montagne et enfin dans l'espace. Au début du jeu, il retire un trou noir de sa poche, le pose par terre, saute dedans et se retrouve dans le royaume magique. Il y a plusieurs manières de tuer les ennemis, certaines très compliquées et d'autres très simples, mais toutes spectaculaires. On peut souffler de grosses bulles pour enfermer les victimes, ou utiliser les éléments naturels, le climat, pour se débarrasser des escargots, des chauve-souris, des grenouilles, etc. On peut créer un cyclone pour se frayer un passage, ou frapper quelqu'un avec la foudre. Chaque jouet peut servir au gamin. Il peut utiliser les pistolets à eau, les gants de boxe, les gadgets spatiaux... L'un des meilleurs jouets, c'est le vélo, qui lui permet d'aller plus vite. Et à la fin de chaque niveau, au lieu du sempiternel monstre géant, on a eu l'idée de créer des petits jeux supplémentaires pour passer au niveau suivant. Par exemple, il y a une course de vélo, dans laquelle il faut non seulement rester premier, mais aussi envoyer les adversaires valser dans le décor. Comme les sprites sont énormes, c'est très agréable à jouer. Et dans le courant du jeu, on peut modifier les décors, par exemple, briser les murs des cavernes avec les cyclones pour découvrir de nouvelles aires de jeu. Dans la montagne, on peut faire des boules de neige géantes. Dans le lac, il est possible de geler tout le lac pour pouvoir glisser dessus, mais c'est très difficile. Le niveau de la jungle est génial: quand tu commences, il n'y a quasiment rien, deux trois plantes et des nuages, c'est tout. Quand tu envoies du feu sur un nuage, il disparaît; si tu brises le nuage, il pleut. Ça fait pousser les plantes qui du coup forment des plateformes! Très intercatif, comme tu peux constater. Le jeu sortira en mars. Les graphismes de Mark Coleman sont vraiment très colorés. Il avait déjà travaillé sur Xenon II et Speedball.



Mike Montgomery.

Tom Watson - Pour Gods, d'abord, comme on t'a dit tout à l'heure, chacun de nous a ses propres talents, et Eric a écrit un éditeur génial qui fait qu'il est très facile maintenant de rajouter des tableaux.

Eric Matthews - Le jeu est basé sur les travaux d'Hercule. C'est un arcade/aventure avec scrolling multi-directionnel, et le jouer doit accomplir quatre tâches qui représentent les quatre niveaux du jeu. Dans l'un des niveaux, par exemple, il faudra retrouver trois calices dissimulés. Mais chaque niveau est divisé en sous-sections, de sorte que si on perd dans un niveau donné, on peut recommencer à la dernière sous-section atteinte. Gods combine un jeu de plateforme à un Beat'em up, avec en plus des petites énigmes à résoudre. Pas autant que Cadaver, mais il y aura des clés à retrouver, des coffres au trésor, des objets à combiner pour obtenir des messages et des potions qui permettent de progresser. Il y a une vingtaine d'armes différentes, similaires à celles de Xenon II. Le look général est à mi-chemin entre la mythologie grecque et la mythologie romaine. Le jeu est séquentiel, c'est-à-dire qu'il faut accomplir certaines tâches dans l'ordre pour pouvoir progresser. Si par exemple tu arrives devant un pont-levis avec trois leviers, il faudra les baisser dans le bon ordre pour abaisser le pont. Au début, le jeu est assez simple, il suffit de trouver des clés, de surveiller son inventaire qui peut être assez important. A chaque fois qu'on trouve une arme ou une potion, il y a un message qui donne des informations sur cet objet, plus des indices qui donnent une idée de ce à quoi ça peut bien servir, ainsi qu'un prix, puisque pendant le jeu on peut visiter des boutiques et acheter ou revendre ce qu'on a. L'intérêt principal du jeu, c'est que si on est très bon, il devient de plus en plus compliqué; en revanche, si on est nul, il reste très simple. Il s'adapte au joueur. Si on résoud certaines parties en un certain temps, des choses apparaîtront, qui n'apparaîtront pas si on met trop de temps. Le truc, c'est que plus on joue, et plus on verra de choses dans le jeu. Les objets seront toujours à la même place mais n'apparaîtront que si on a exécuté un certain nombre d'actions dans le bon ordre. Le jeu est énorme, chaque niveau fait à peu près 25 écrans de long sur 3 de hauteur...

Joy - On attend avec impatience. Merci.

QUAND VOTRE SURVIE EST EN JEU ...

BATTLESTORM™

L'ULTIME SHOOT'EM UP

AMIGA
ATARI ST/STE
PC/PS
AMSTRAD CPC/CPC+
GX 4000
SPECTRUM
C 64/C 64 GS

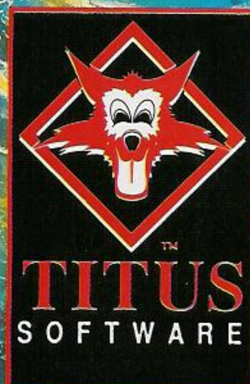
Revenant des confins de l'univers, vous découvrez que votre planète a été détruite par une coalition d'Aliens. Vous jurez alors de venger les votres. Après une longue traque, vous les avez enfin retrouvés: l'heure de la vengeance a sonné.
Votre objectif: les BATTLESTORM, véritables Léviathans de l'espace qui abritent les responsables de la destruction de votre planète. Ils ont décimé votre peuple, maintenant ils doivent payer!!!



DU TELECHARGEMENT, DES JEUX, DES CADEAUX, DES DIALOGUES EN DIRECT, DES INFO :
3615 TITUS

- JOUABILITÉ D'ARCADE
- RAPIDITÉ EXCEPTIONNELLE
- SCROLLING MULTI-DIRECTIONNEL
- 50 IMAGES/SECONDE
- 8 MONDES DIFFÉRENTS
- ARMES ET BONUS

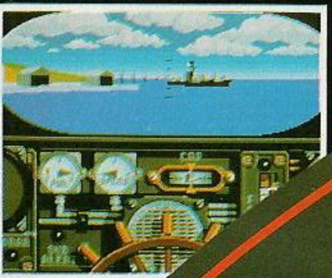




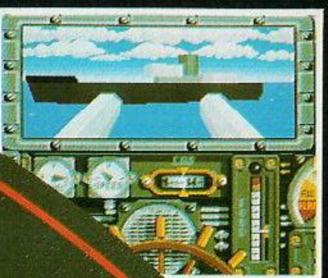



28 ter Avenue de Versailles 93220 GAGNY- Tel.: (1) 43 32 10 92

AMIGA Version



PC & COMPAT AMSTRAD CPC et CPC+ ATARI AMIGA



C'EST G

par Emmanuel LAPIERRE



TOSHIBA XR 9311

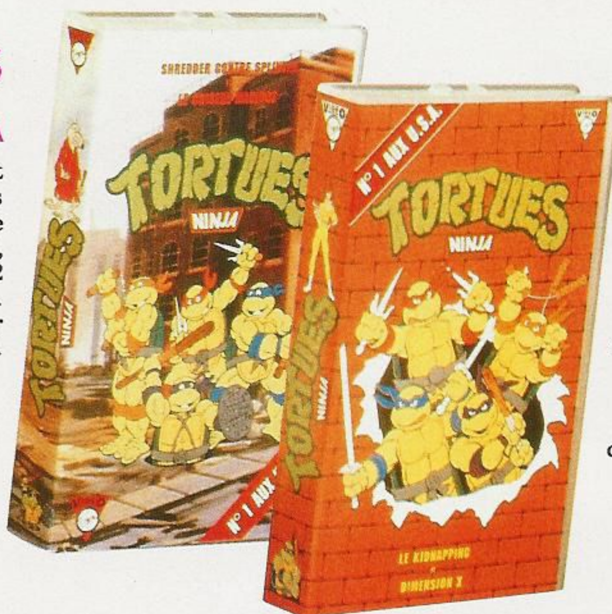
Voilà un compact-disc de salon et de taille MIDI particulièrement compétitif. Fonction EDIT, sortie bien évidemment digitale, 20 plages programmées, cristaux liquides, etc etc....
PRIX PUBLIC: 1390 f. SUPER!

Le
du
sa cl
tê

P.

LES TORTUES NINJA

Vous connaissez bien Léonardo et ses copains grace à vos micros préférés. Retrouvez-les en cassette de chez VIRGIN (vidéo cette fois), Autrement enregistrez-les sur A2 ou FR3. Y a pas de petits profits...
PRIX PUBLIC: 125 f. par cassette. (Deux épisodes).



CHALLENGE FOOT

Voilà un jeu de réflexion et de stratégie pour tout le monde, à partir de douze ans, à deux ou même en équipe. Gérez votre club de foot, achetez, vendez des joueurs mais attention, pas de caisse noire prévue! Indispensable aux passionnés de Kick Off, entre deux parties...
PRIX PUBLIC: 300 f.

SILENCE ON TOURNE

Si le cinéma vous passionne, et après tout y a pas que la micro, voilà un jeu genre Monopoly-Trivial Pursuit spécialisé dans le 7ème Art. Tour à tour comédiens, producteurs ou metteurs en scène, les joueurs ne s'affrontent pas seulement sur les connaissances cinématographiques, la chance compte aussi. A quand une version micro?
PRIX PUBLIC: environ 350 f.





GENIAL



JVC JX-SV77

Fondus enchaînés, titrages et bien d'autres choses encore, voici un processeur vidéo multi-fonctions qui vous permettra de donner à vos films un cachet réellement personnel en faisant de vous un véritable metteur en scène. Pour vidéophiles ambitieux.
PRIX PUBLIC: environ 7000 f.

GRUNDIG VS 805 EURO

Les acharnés des normes MIDI vont être contents: notre magnétoscope du mois est justement de taille réduite, ce qui permet de l'insérer dans sa chaîne MIDI, justement! Avec ses fonctions ORT, APF, ses trois têtes et assemblage de séquences et tout et tout, un joli petit bijou (NDLR: rien à voir avec la musique Midi).
PRIX PUBLIC: environ 4500 f. (très bien...).
P.S. le stylo n'est pas vendu avec, les lunettes non plus.









E.T. l'Extra-Terrestre

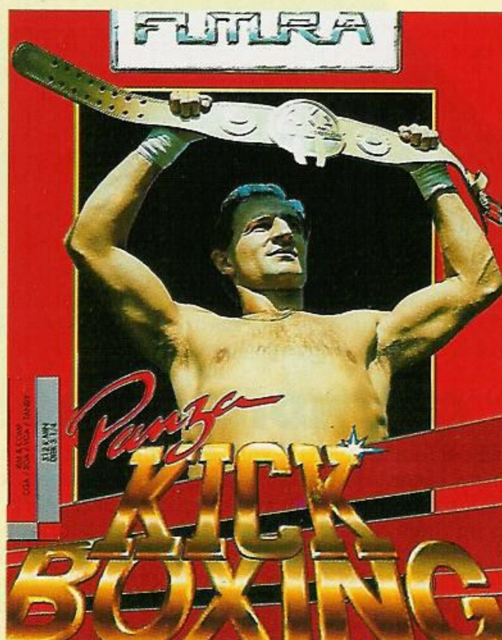
L'un des plus beaux chefs-d'œuvre de Steven Spielberg est enfin à la vente, comme de par hasard juste avant les fêtes de fin d'année. En voilà une bonne idée de cadeau. (Vérifiez que l'on possède un magnétoscope...)
PRIX PUBLIC: 199 f.



YAMAHA YST-9 et CDX-P7

Si votre console ou micro ne vous laisse pas assez de place pour ranger une chaîne hi-fi dans votre chambre, voici la solution: c'est tout petit mais de qualité. En plus, on peut emmener le CD partout et une fois rentré à la maison le remettre sur la plus petite chaîne audiophile du marché. Dément.
PRIX PUBLIC: environ 5500 f.

ABONNEZ-VOUS ET RECEVEZ CE JEU GRATOS !



Encore un super-plan signé Joystick ! En vous abonnant pour un an (onze numéros), vous payez 275 francs, c'est-à-dire que ça vous coûte exactement le même prix que si vous l'achetiez en kiosque, à deux détails près : l'abonnement vous garantit contre les hausses toujours possibles, et c'est le facteur qui vous l'apporte chez vous à domicile. Et si vous trouvez un facteur sympa (ou idiot), il peut même vous préparer le café (option non garantie). MAIS ce n'est pas tout... Vous recevez en plus, complètement gratuit, pour un prix total de 0 (zéro) francs et (zéro) centimes, c'est-à-dire ENCORE MOINS CHER que trois fois rien, vous recevrez donc gratuitement le jeu "Panza Kick Boxing", un superbe soft de boxe thaïlandaise de Loriciel.

Vous n'avez qu'une console et pas d'ordinateur ? Deux solutions : vous vous abonnez et vous revendez le soft à un copain, si vous trouvez un copain assez idiot vous pouvez essayer de le lui vendre 152.632 francs, soit un bénéfice net de 152.632 francs pour VOUS dans votre POCHE (option non garantie). Sinon, c'est pas grave, on vous fait l'abonnement à 220 francs pour un an, c'est-à-dire 55 francs d'économie par rapport au prix normal du journal.

Attention, cette offre n'est valable que deux mois ! Dépêchez-vous !

Et c'est pas encore fini... Quelque soit l'option choisie, chaque mois, dix abonnés sont tirés au sort et reçoivent un logiciel gratuit pour leur bécane. Hein ? C'est pas gentil, ça ? Mais c'est TOUJOURS PAS FINI ! Les abonnés, qu'on dorlote, peuvent passer leurs petites annonces à moitié prix ! Stupéfiant, non ?

Et quand y'en a plus, y'en a encore ! On vous donne, pour la modique somme de RIEN DU TOUT, 60 minutes de connexion sur le serveur Joystick en 3614 (après 23 heures, c'est seulement 7 francs de l'heure !). Si vous n'avez pas de minitel, vous pouvez refiler vos crédits à un copain, voire même les lui vendre, et s'il est assez bête, vous pouvez lui vendre ça 180 millions ! (option non garantie)

BULLETIN D'ABONNEMENT

(à remplir et à renvoyer à JOYSTICK - 103 bd Mac Donald 75019 Paris)

☐ OK, je marche à fond, j'envoie 275 francs et vous créditez le pseudo : .... des 60 minutes de crédit T2 (le pseudo en question doit déjà exister sur le serveur). Vous m'envoyez Panza Kick Boxing pour la machine suivante : ☐ CPC K7 ☐ CPC DK ☐ ST ☐ AMIGA ☐ PC 3"1/2 ☐ PC 5"1/4

☐ NON, ça ne m'intéresse pas, je préfère l'abonnement à pas cher mais sans le jeu, j'envoie 220 francs et vous créditez le pseudo : ....

☐ Tiens, pendant que j'y suis, je commande des anciens numéros de Joystick Hebdo à 10 francs pièce (sauf le Hors-Série qui est à 30 francs) :
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐ 40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐ 44 ☐ 45 ☐ 46 ☐ 47 ☐ 48 ☐ HS

☐ Et puis, emporté par l'élan, je vais commander des anciens numéros de Joystick Mensuel à 25 francs pièce (sauf le numéro 7 à 30 francs) :
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10

NOM : ....

PRENOM : ....

ADRESSE : ....

VILLE : .... CODE POSTAL : ....

AGE : .... ORDINATEUR : ....

J'ai noté que le port est complètement gratuit et j'en suis FORT AISE, parce que j'aurais pas aimé qu'il fusse PAYANT.

Abonnement Europe : 350 francs • Reste du monde (par avion) : 500 francs
Mars : 1500 francs • En-dehors du système solaire : 260.000 francs

COLLECTION

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

Consoles News

N° 6

MEGADRIVE
SEGA
SUPER GRAFX
LYNX
GX 4000

NINTENDO
GAME BOY
PC ENGINE
NEO GEO



LE JAPON L'EMPIRE DES SOFTS

37 TESTS

AERO BLASTER • ARROW FLASH • ASMIK WORLD • BATMAN • BIONIC COMMANDO • BOULDER DASH • BOXING • BUDOKAN • BUGS BUNNY • BURNING FORCE • DARK LEGEND • DIE HARD • DINOSAURES • DR MARIO • DYNAMITE DUKE • FATMAN • FINAL ZONE AXIS • FORTRESS OF FEAR • GHOSTBUSTERS • GOMOLA SPEED • GP MONACO • HANNY ON THE ROAD • JACK NICKLAUS GOLF • KLAX • LEGION • LUNAR LANDER • MACH MANIA • PALAMEDES • PARLOR GAMES • POPULOUS • Q BILLION • RABIO LEPUS SPECIAL • SPIDERMAN • VALIS III • VOLLEY BALL • VOLLEY FIRE • WARRIORS

INFOS Consoles

EDITO

Ichi, Ni, San, Yon, Go, Roku, Nana, hachi, kyû, jû, voilà maintenant vous en savez autant que moi en Japonais, c'est-à-dire pas grand chose. Enfin, vous avez maintenant compter jusqu'à dix. Même si ce n'est pas la mort de ne pas savoir parler Japonais, je suis sûr que vous êtes plein à ne pas connaître cette langue, et que ça ne vous fait pas chier le moins du monde. Et pourtant, le japonais c'est simple, c'est facile, c'est évident, c'est comme qui dirait une chose élémentaire. Bon, arrêtons-nous là et déclarons de suite que dans ce dernier numéro de Consoles News de l'année, on vous a concocté un petit dossier sur le Japon pas piqué dês vers, mais vous le verrez bien assez tôt. Evidemment et il est d'ailleurs inutile que je vous le rapelle, vous retrouvez comme à l'habitude toutes les rubriques qui font de Consoles News le plus beau, le plus extraordinaire, le plus terrifique, le plus merveilleux, le plus remarquable, le plus sensationnel, le plus fantastique, le plus mirobolant et le plus faramineux des magazines de consoles du monde. Non, ce n'est pas la peine d'insister, mes chevilles vont très bien! Ce mois-ci, des infos d'enfer, des tests d'enfer, un dossier d'enfer, et des Jeux... Crack d'enfer. Bref, une fois de plus tout ce Consoles News est un numéro d'enfer. Ahhh, et puis le Japon, c'est tellement d'enfer, le Japon que si vous ne lisez pas notre dossier, je vous arhgghh... Je vous pulvér... la tê.. à grands coups de bang et de slough... Bon, je vous laisse et vous souhaite de longues et heureuses heures de lecture en attendant vos consoles en guise de cadeau de Noël.

Sayonara.

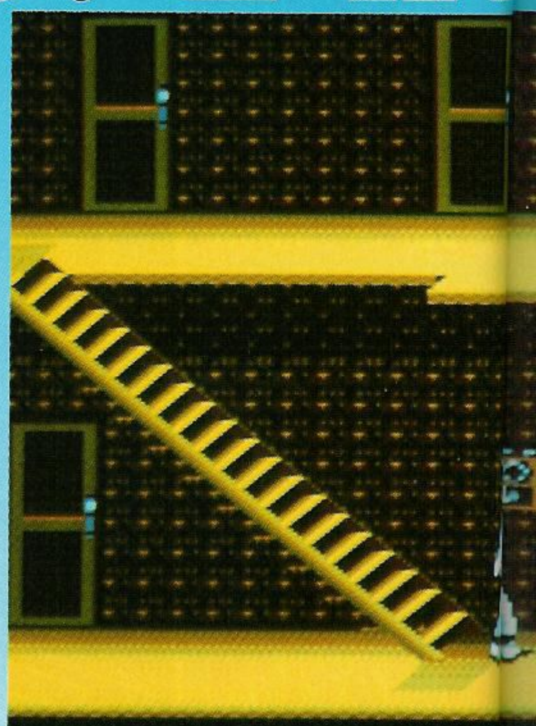
J'm DESTROY

NEWS: L'AV

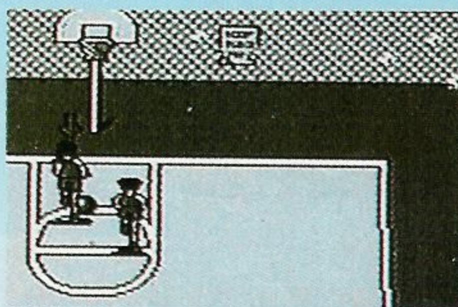
Un mois déjà s'est passé depuis la dernière édition de Consoles News, un mois ce n'est peut être pas grand-chose, mais un mois c'est quand même long, surtout lorsqu'on n'a plus rien à se mettre sous la dent. Alors, n'attendez plus, les voici, les voilà, les belles news de ce mois. Wouaaaahhh, la rime, hey!

Mais par quoi pourrions-nous bien commencer? Mais alors, par quoi pourrions-nous donc bien commencer? Ah, oui voilà, commençons donc pour reprendre les vieilles habitudes par les consoles Nintendo et plus particulièrement par la plus petite d'entre elle: la Gameboy.

Le premier soft de cette liste est également la première simulation de Basket-Ball, le sport number one aux Etats-Unis, qui par ailleurs est également le pays d'origine de NBA All Star Challenge. Pouvant se jouer seul contre la console ou à deux à condition de brancher deux Gameboy et de posséder deux fois le même jeu, All Star Challenge ne devrait plus trop tarder à venir enrichir les étals déjà fort remplis des boutiques d'importation parallèle. Radar Mission de Nintendo n'est en fait rien d'autre qu'une simple bataille navale, vous savez, un des seuls jeux avec le Bac qui fait fureur pendant les heures de classe. Sur Gameboy, ce jeu doté d'un fort bon graphisme ne devrait plus trop tarder à faire son apparition. On en pense ce qu'on en pense, mais rien qu'en souvenir des parties acharnées devant le nez et la barbe du professeur, moi ça me botte! Changeons donc complètement de sujet avec F1 Race. Si vous êtes un fidèle lecteur de Consoles News et de Joystick, vous aurez déjà noté qu'il existe déjà une simulation de Formule Un, F1 Pilot. Oui, mais voilà. La différence principale entre ces deux simulations, et elle est de taille, réside dans la représen-



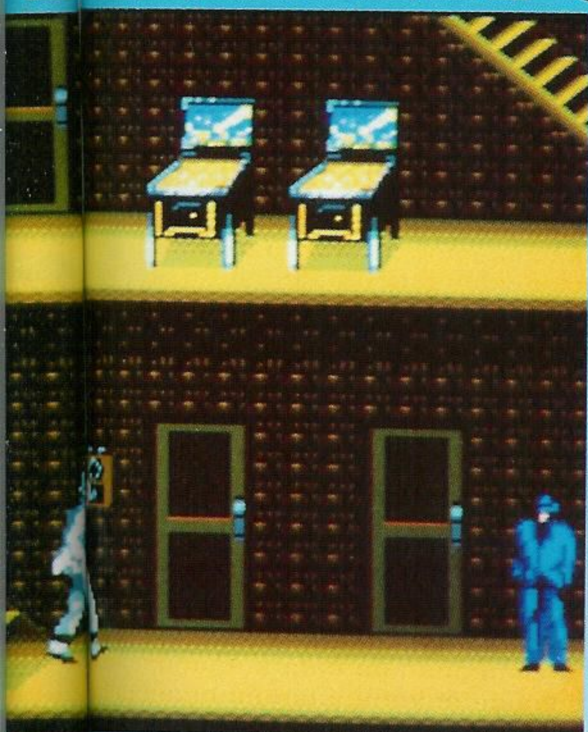
Moonwalker sur la SEGA Master Syste

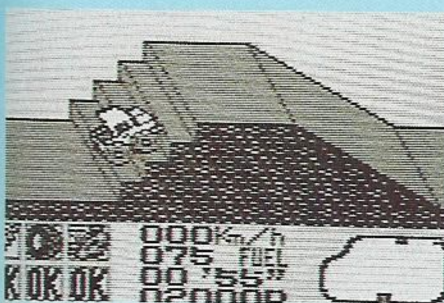


NBA All Star Challenge.

tation graphique. Si la seconde est vue du dessus comme peut l'être F1 Circus sur PC Engine, la première, elle, est entièrement visualisée en trois dimensions, ce qui n'est pas pour déplaire, d'autant plus que lorsque je vous aurai dit qu'on peut y jouer à deux, qu'une dizaine de circuits sont proposés, et que, et que... Vous ne pourrez résister, c'est pas que je fasse de la pub pour la Gameboy, mais cette machine me plaît de plus en plus et les réalisations qui lui sont dédiées s'améliorent grandement

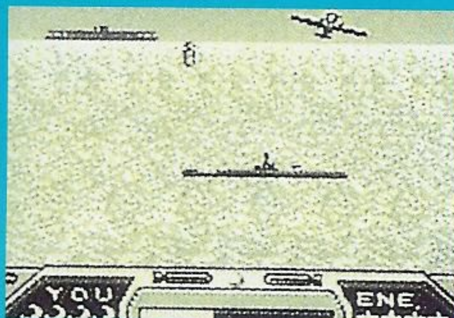
VALANCHE





Monster Truck.

au fil du temps, enfin, revenons à nos moutons et plus particulièrement à Monster Truck. Si ce nom ne vous dit rien, c'est pas très grave puisque c'est pas encore sorti. Aux commandes d'un gigantesque truck américain (vous savez bien, les camions avec les grosses roues qui roulent sur tout ce qui passe), vous devrez escalader, éviter, contourner les pièges de la piste, tout cela en traçant le plus vite possible, bref foncer. Toujours sur Gameboy, Battle City. Ce jeu de Namcot, société ô combien célèbre



Radar Mission.

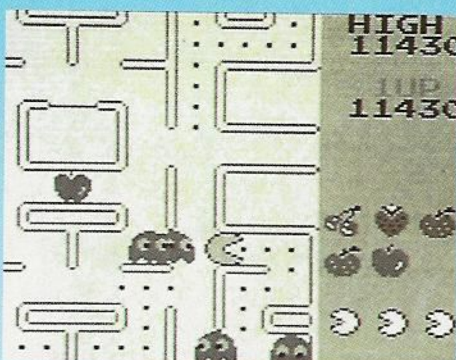
pour la qualité de ses réalisations, vous permettra de piloter un véritable char d'assaut, qui à travers des dizaines de niveaux, devra anéantir tout ce qui est à portée de son canon. Une option deux joueurs est également présente. La date de sortie de ce jeu est prévue pour le milieu du mois de décembre au Japon. Trump boy II ne devrait également plus trop tarder. Tout comme la première partie de ce jeu, Trump Boy II est un jeu de cartes proposant quatre épreuves différentes. Malheureusement encore entièrement en japonais, ce soft risque fort de vite vous décourager, et je ne



F1 Race.

vous blâmerai pas. Deux minutes de silence, s'il vous plaît pour l'annonce du prochain titre... Les deux minutes sont écoulées, parfait. Alors, le voici, le voilà, l'ultra-méga célébrissime petit personnage jaune glouton arrive sur votre console préférée, j'ai nommé Pac-Man. Pour les nostalgiques, Pac-Man a été entièrement réalisé par Namcot et sa sortie est prévue pour le début du mois de décembre. Ahhhh, Pac-Man sur Gameboy, quel pied! Enfin, Contra de Konami est un titre bien connu des possesseurs de NES, puisqu'il existe déjà sur cette dernière. Sur la portable, il ne faudra plus trop attendre puisque ce pseudo Commando est prévu pour la fin décembre.

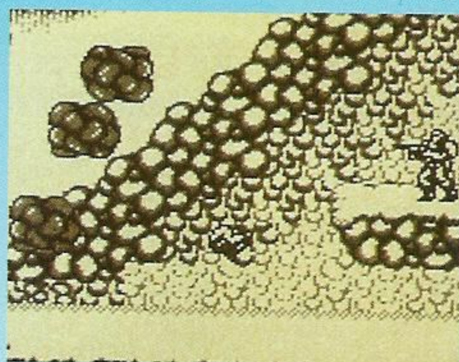
Restons donc chez Mr Nintendo et allons de ce pas faire un petit tour chez Madame NES. Outre les softs dont on vous avait parlé le mois dernier et qui ne sont toujours pas là, mais on n'avait rien promis, vous ne devriez plus trop tarder à apercevoir le bout du carton de Road Blaster. Cette course de voiture doublée d'un jeu de tir issu des bornes d'arcade vous donnera l'occasion non seulement de sortir des sentiers battus des longues routes interminables, mais vous permettra également d'anéantir tout véhicule à deux ou quatre roues se mettant sur votre chemin. 720 degrés vous transportera dans la peau de l'un de ces fous du skate-board. Casque sur la tête, genouillères aux genous et coudières aux... coudes (bravo, vous avez le droit de revenir le mois prochain), affrontez les quatre épreuves que vous proposent les programmeurs de chez Mindscape. Le slalom, aucune explication, vous savez ce que c'est. Avec l'épreuve de la rampe,



Pac Man.

vous devrez réaliser le maximum de points en un temps déterminé, en essayant de faire les plus belles et les plus spectaculaires figures artistiques possibles. Dans l'épreuve de saut, vous devrez sauter le plus loin et recevoir ainsi les clameurs du public enthousiaste. Enfin, la dernière épreuve est une course de côte, sauf que ce coup-ci vous devrez la dévaler en un minimum de temps. Ce jeu très complet risque fort de monopoliser une grande partie de votre temps. Dans Black Manta, il ne faudra pas s'apitoyer sur le sort des adversaires. Coups de pieds, coups de poings, sauts périlleux, bref toute la panoplie du parfait Ninja sera à votre disposition dans ce jeu de Nintendo qui pourrait arriver avant la fin de l'année.

Allez, finissons-en là avec les consoles Nintendo, et allons donc voir ce qui se trame chez Sega, et commençons donc par la Master System. Dans Moonwalker, découvrez les plaisirs des grandes stars du showbiz, dirigez Michael sur plus de cinq niveaux. Une animation à faire pâlir la Megadrive, des musiques presque comme les vraies, et en prime plein de petits mômes à délivrer. Moonwalker sort bientôt, c'est-à-dire dans pas longtemps et pas plus tard.



Contra.

Inutile de vous présenter Columns, le pendant sur console Sega de Tetris sur Nintendo. A noter tout de même que vous pourrez choisir le type des formes qui dévaleront du haut de l'écran, et que deux types de jeux seront disponibles, un jeu flash (éclair) où vous devrez atteindre un objectif précis, et un jeu normal où là le temps et vos réflexes sont les seules limites. Dans Ghouls'n'Ghost, vous jouerez le rôle du bon roi Arthur. Ce jeu de plateforme réalisé par Sega risque de frapper fort lors de sa sortie prévue pour le début de l'année prochaine. Comme tout jeu de cette catégorie qui se respecte, à la fin de chaque tableau vous aurez à faire à de gigantesques monstres identiques dans leur dessin et dans leur comportement à ceux de la version d'arcade. Certes on a pas

INFOS Consoles

NEWS : L'AVALANCHE



Columns.

exactement la même aisance de jeu, mais rassurez-vous, Ghouls'n'Ghosts, c'est excellent.

Enchaînons de suite sur la Megadrive française, mis à part Mickey Mouse, le coup de cœur de ce mois que vous découvrirez un peu plus loin dans Consoles News, vous ne devrez pas attendre trop longtemps pour découvrir Elemental Master de Tecno Soft sur la Japonaise. Comme son nom ne le laisse pas deviner, Elemental Master est un jeu de tir à scrolling vertical. Programmé sur une cartouche de quatre Mégas, la sortie de ce soft d'arcade pur et dur dans lequel vous serez amené à rencontrer et à utiliser des armes encore rarement vues sur Megadrive (c'est vous dire!), est prévue pour le 14 décembre donc nous devrions le voir en France, chez les importateurs parallèles, pour Noël. Quel bien beau cadeau, si vous avez déjà une Megadrive. Gaiares est également un jeu de tir, mais de Telenet Japan cette fois. On retrouve dans cette production tous les éléments qui font la gloire et perpétuent la légende des meilleurs jeux de tir, scrolling horizontal sur plusieurs plans, monstres géants et effrayants, rapidité de déplacement et une maniabilité impeccable. Comme les dates de sortie entre Gaiares et Elemental Master correspondent, une lutte sans pitié va sans aucun doute avoir lieu. D'autant plus que ces deux sociétés



Elemental Master.

n'avaient certainement pas pris en compte (bien qu'en connaissant les Japonais, ça serait étonnant) l'arrivée toujours durant la même période, de Super Airwolf. Extrait de la série télévisée du nom de Supercoptère en France, Super Airwolf est de nouveau un jeu de tir, qui se déroule ce coup-ci verticalement commme Elemental Master, à la différence près que ce jeu comporte également des scènes du genre «attendez-moi les mecs, je vais voir en bas si je peux en niquer un ou deux en plus, histoire de me dégourdir un peu», reprenant tout à fait celles des parfaits Commando ou autres Rambo. De plus vous retrouverez également des photos digits en noir et blanc des acteurs de la série, String Fellow Hawk,



Gaiares.



Super Airwolf.

Dark Angel et Mr Santini (joué par Ernest Borgnine) ou quelque chose dans le genre. Les Shoot'Em Ups, ça vous galère. Bon très bien, changeons complètement de registre, avec Mega-Pannel. Ce jeu de Namcot est le Nième remix de Tetris, qui doit sur un autre plan ne plus être très loin de Pac-Man au classement du nombre de jeux, de titres différents, engrangés. Bref, de toute façon cela ne change rien pour Mega-Pannel, qui a quand même à son actif l'intérêt de présenter une version où l'on peut jouer à deux simultanément à l'écran. A part cela pas grand chose. Puisqu'on connaît maintenant ce dernier soft de Namcot, retournons donc aux premières amours de la Megadrive et aux jeux de tir. Aleste entre parfaitement dans cette catégorie. Malheureusement pour lui, il aura fort à faire avec toute la tripotée de jeux du style qui sont prévus en même temps. En-

Mega-Pannel.




Zany Golf.



Cadash.

fin, pour votre gouverne sachez qu'Aleste se déroule selon un scrolling multidirectionnel, que le vaisseau que vous dirigez pourra se doter de six armes lui permettant de devenir une véritable forteresse volante. Toujours prévu pour le mois de décembre, Hard Drivin'. Cette conversion d'arcade est également une première sur console Megadrive, puisque c'est la première fois qu'une technique de représentation graphique comme la trois dimension en forme pleine est utilisée sur une telle machine. Malheureusement nous n'avons pas vu l'animation de cette simulation de conduite automobile. Nous verrons bien, mais vivrons-nous suffisamment? (laissez tomber, j'suis fatigué aujourd'hui!). Zany Golf, après Populous et Budokan testé dans ce numéro, est le troisième jeu d'Electronic Arts. Comme son nom l'indique, ce jeu est en fait une véritable petite simulation de mini-golf, pouvant se jouer jusqu'à quatre joueurs simultanément. Si l'idée de ce jeu n'est pas vraiment inédite sur micro-ordinateur, c'est à mon sens la première fois que l'on voit un tel jeu sur console. Et lorsque vous saurez que dans Zany Golf vous pourrez aux détour des dix-huit trous rencontrer des sandwiches, des moulins à vent, et autres champs magnétiques, vous aurez peut-être un aperçu sur la qualité de ce jeu. Ka.Ge.Ki est une conversion de borne d'arcade dans laquelle vous devrez lutter à main nue contre des adversaires tout à fait dans le style japonais, c'est-à-dire avec des grosses têtes et des toutes petites jambes. Bref, ce jeu est prévu pour le mois de décembre. Darius II est à nouveau un jeu de tir à scrolling vertical. Bien connu des possesseurs de PC Engine, toute l'action de ce jeu se déroule sur un très grand nombre de niveaux. Doté d'un graphisme fabuleux, Darius II ne devrait pas passer inaperçu lors de sa sortie prévue pour le début de l'année prochaine. Battle Mission de Renovation Product, est encore une version remix d'Operation Wolf. Tirez sur tout ce qui bouge et même sur ce qui ne bouge pas, cela ne vous coûtera rien de plus que vos munitions. Mais faites attention tout de même aux éclats d'obus qui pourront vous exploser à la gueule.


Zipang.

Si vous êtes d'accord, nous allons maintenant vous causer de la concurrente directe de la Megadrive, la PC Engine. Alors quoi de neuf sur cette dernière? Zipang est un jeu de plateforme, où la stratégie n'est pourtant pas mise de côté. Doté de graphismes somme toute assez moyens, ce jeu ne devrait pas trop se faire attendre. Sortie prévue dans le courant du mois de décembre. Ce qui n'est pas le cas de Cadash. Hit parmi les hits d'arcade, Cadash est un jeu mi-arcade, mi-aventure, dans lequel vous dirigez un guerrier téméraire, parti dans une lutte sans pitié contre les forces du mal. Doté d'une réalisation à s'en arracher les cheveux de la tête, ce jeu à scrolling horizontal de Taito a assurément sa place dans le top cinq des meilleurs jeux sur PC Engine lors de son arrivée en France dès le début de l'année prochaine. Toujours de Taito, Special Criminal Investigation. Cette nouvelle conversion d'arcade, avec Taito on est habitué, est en réalité la suite de Chase HQ. Se déroulant de la même manière que ce dernier, cette course de voiture lancée sur les traces d'une dangereuse bande de terroristes vous fera passer de longues heures devant l'écran de votre moniteur. Doté d'une animation hyper rapide et fluide, SCI (pour les intimes) frappera vos tubes cathodiques en même temps que Cadash dès le début de l'année prochaine. Cyber Knight de Tonkin House est un jeu de rôle entièrement en Japonais, donc pas de problème pour nous, il restera pratiquement injouable, dommage car vu sa complexité, ce soft aurait pu être un des bons jeux de rôle sur PC Engine. Kickle Cubicle d'Irem, est un jeu très original dans lequel vous dirigez des petits monstres très sympathiques et fort bien dessinés. Se déroulant un peu à la manière de Pengo, ce nouveau jeu d'Irem fait un malheur actuellement aux Etats-Unis sur console NES. Mais chez nous, aucune date de sortie n'a encore été annoncée, ni sur l'une ou sur l'autre des machines. Gageons que les choses changeront rapidement. Si vous connaissez un tant soit peu les jeux sur micro-ordinateurs, Saint Dragon ne doit pas vous être inconnu puisque testé dans le numéro 10 de Joystick. Saint Dragon est un jeu de tir à scrolling horizontal sur plusieurs plans, dans lequel vous devez diri-

INFOS Consoles

NEWS : L'AVALANCHE


Saint Dragon.

ger un dragon cracheur de feu, qui possède l'originalité de pouvoir se protéger des tirs ennemis en enroulant sa tête, son seul point névralgique, dans sa queue (moi perso, j'ai souvent essayé, mais je n'y suis encore jamais arrivé, mais qui sait!). Attention, j'attire toute votre attention sur le soft à venir. Out Run est en effet prévu sur PC Engine pour la fin de cette année, donc peut-être aurons-nous la chance de se l'arracher pour Noël. Il est vrai que si Out Run a fait un véritable carton lors de sa sortie en salle de jeux, sur la console nipponne, cette fabuleuse course de voiture devrait également cartonner sec. D'autant plus qu'il sera, enfin, au Japon, possible de se le procurer avec un joystick exactement similaire à ceux des bornes d'arcade. Le prix de ce joy sera de 24.800 yens (environ 1000 francs!). Bon, d'accord, c'est un peu cher, mais ça doit bien valoir le coup, histoire de retrouver les mêmes sensations que les vraies. Sur CD Rom, on ne devrait également plus trop tarder à voir arriver Wanderers from Ys, la suite du fantastique The Ancient Ys Vanished. Comme à l'accoutumée sur ce genre de support, ce jeu propose de fantastiques dessins animés en guise d'introduction, assurément les meilleurs de la PC Engine à l'heure actuelle. Plus riche que le premier épisode, Wanderers from Ys proposera entre autres une partie arcade se déroulant selon un scrolling horizontal, plus importante que dans la première partie. Toy Shop Boy est un jeu plutôt original. Vous dirigez trois petits personnages dans un univers fantastique, et vous devez tirer sur tout ce qui bouge. Mais les monstres que vous aurez à affronter sortent de l'ordinaire, car pompés entièrement sur les étals des plus grands magasins de jouets que nous connaissons. Jackie Chan, c'est cet acteur de films de karaté qui petit à petit remplace Bruce Lee à l'affiche. Mais Jackie Chan, c'est également un jeu de plateau qui ne devrait plus trop tarder à arriver, sa date de sortie prévue au Japon étant annoncée pour le milieu du mois de décembre. Bien sûr, comme tout champion de karaté qui se respecte, vous aurez à votre disposition tous les coups


Wanderers from Ys.

mortels qui caractérisent cet art martial, quand les choses se compliquent, n'oubliez pas d'utiliser votre orifice vocal: Kiaïïïïïï. Enfin, et pour en terminer avec la PC Engine parlons donc de Machen Maze. Un jeu de labyrinthe de Namcot, dans lequel vous dirigez une petite bonne femme qui a maille à partir avec des monstres aussi coriaces


Toy Shop Boy.

que décidés à vous mettre des batons dans les roues. Doté d'un scrolling multi-directionnel Machen Maze devrait être disponible dès le début de l'année prochaine. Restons-en donc là avec les consoles japonaises, et parlons plutôt de la console portable d'Atari, la Lynx.

Pas moins d'une dizaine de titres devraient être disponibles avant la fin de l'année, il était temps. En gros: Zarlog


Jackie Chan.

Mercenary est le premier jeu de tir à scrolling vertical dans lequel vous pourrez récupérer une dizaine d'options customisant ainsi votre vaisseau spatial. Robo-Squash est une sorte de casse-briques en trois dimensions utilisant à merveille le coprocesseur permettant des étirements de sprites de la Lynx. Autre nouveauté à venir avant la fin

On ne touche pas à ma console de jeux AMSTRAD !

Nouvelle console de jeux Amstrad

GX 4000

Branche ta nouvelle console Amstrad GX 4000 sur ta télé. Te voilà propulsé dans le monde merveilleux des jeux sur Amstrad. Des jeux au graphisme exceptionnel, avec un son à te couper le souffle !

La GX 4000, c'est une nouvelle génération de consoles. En plus de son look d'enfer, ses performances sont éclatantes : 64 Ko de mémoire, un son dément, 32 couleurs parmi 4096... une technique qui assure un max. Des tas de jeux sont déjà disponibles sur cartouche



990F TTC*

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, tapez 3615 code Amstrad, et lisez Amstrad Cent Pour Cent dans tous les kiosques.

* Prix public généralement constaté.

Elle est d'enfer

Amstrad et plein de nouveautés vont encore arriver.

Et en plus, le jour où tu voudras évoluer vers un micro-ordinateur Amstrad 464 Plus ou 6128 Plus, tu pourras garder tes cartouches puisqu'elles sont compatibles avec ces micro-ordinateurs.

La nouvelle console de jeux Amstrad GX 4000 est livrée complète, avec ses 2 manettes de jeux, le cordon de raccordement à la prise Péritel, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin Rubber » sur cartouche.

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN











INFOS Consoles

NEWS : L'AVALANCHE


Zarlog Mercenary.


Machen Maze.

de l'année, Xenophobe. Pas grand-chose à dire sur ce jeu si ce n'est que l'action et l'aventure sont intimements mêlés. Road Blaster est une course de voiture, ou le temps mais également la violence et l'acharnement sur les voitures étrangères ont également leur importance pour venir à bout de la mission qui vous a été confiée. A.P.B est également une course de voiture issue des salles d'arcade. Vous dirigez une voiture de flic et devez arrêter en projetant sur les bas-côtés tous les gangsters en vue. Enfin Paperboy et Mrs Pac Man devraient également être disponibles durant la même période. En ce qui concerne les nouveautés sur Neo-Geo et sur Super Famicom, allez donc faire un tour du côté du dossier Japon, vous n'allez pas être déçu, je vous le garantis. Voilà c'est fini pour ce mois-ci. Heureux?

LORICIEL ET LES CONSOLES...

C'est lors d'une conférence de presse au Country Club de Rueil-Malmaison (excusez du peu!) que la société Loriciel, pionnière en France en matière de jeux informatiques, annonça ses contrats de développement avec quatre des cinq plus grandes compagnies du marché de la console. Ainsi Loriciel développera sur la console GX 4000 d'Amstrad Copter 271 **(notre photo)**, prévu pour novembre, et sous le label Futura, Panza Kick Boxing, qui selon toute vraisemblance devrait sortir en décembre. Sur la Lynx, le premier produit en cours de réalisation est Superskweek, aucune date de commercialisation n'est encore annoncée. Plus fort encore, Loriciel a également signé avec NEC USA, ce qui permet à la société française de développer sur la Turbo Grafx (nom américain de la PC Engine) deux nouveaux jeux: Tennis Cup et Panza Kick Boxing. Non content d'avoir un contrat avec Amstrad, Atari, et NEC, Loriciel a également signé avec Nintendo, ce qui lui permettra de commercialiser ses jeux sur NES, Gameboy et... Super Famicom. Et Sega, alors? Aucun accord n'a pour l'instant été passé entre la société française et le géant japonais, seul Super Skweek devrait voir le jour sur la Gamegear. Merci Monsieur Weill pour toutes ces bonnes nouvelles qui réjouiront tous les passionnés du jeu sur console.



TELEX

Un nouveau gadget pour vos consoles, l'**Eliminator**. Cet accessoire vous permet d'éliminer (d'où le nom) toutes les impuretés, toutes les poussières et autres catastrophes du genre de vos cartouches. Avec l'Eliminator, plus de problèmes de parasitage.

Mirrorsoft devrait réaliser Back To The Future II sur Master System, Xenon II, Shoot'Em Up bien connu des possesseurs d'Amiga ou d'Atari ST et Speedball, un jeu de football futuriste réalisé par les Bitmap Brothers où l'engagement physique domine largement sur la beauté du sport.

John Madden Football, une superbe simulation de Football américain d'Electronic Arts, avec des tonnes de scrollings différentiels devrait bientôt pointer le bout de son nez.

La **console NES** ne devrait plus avoir de nouveaux jeux SNK à son catalogue, cette dernière préférant se concentrer sur le développement de sa console Neo-Geo.

Alors que la Super Famicom est sortie depuis le 21 novembre au Japon, un **CD Rom** est dejà en développement dans les usines Nintendo. Aucune date de commercialisation n'est encore annoncée, ce qui semble tout à fait logique.

Vous habitez **Metz**? Parfait, j'ai une bonne nouvelle pour vous. Une boutique vient juste de s'ouvrir à deux pas de chez vous. Les vendeurs sont super sympas et en plus on peut acheter du matos, si si je vous jure. J'allais oublié la boutique, c'est Arkadoïd et elle ne s'occupe que des consoles. Woaaahhh la chance. Bon, je déménage de ce pas et vais habiter à Metz (qui vaut bien Paris - non, c'est le contraire, enfin, bref).

TELEX

INFOS Consoles

C'EST AILLEURS ET NULLE PART EN FRANCE

Allez, une fois de plus on va vous faire une fleur, avec cette nouvelle rubrique. Ça s'appelle... ho, hé, vous n'avez qu'à lire au dessus, c'est incroyable, ça, quand même, on est toujours obligé de vous mâcher le boulot à vous, c'est pas normal.

Vous avez toujours rêvé de pouvoir vous transformer en chauve-souris? Si c'est le cas, allez vite prendre rendez-vous chez votre psychiatre, ou alors envolez-vous vers les Etats-Unis (non, pas avec vos propres ailes, en avion!). Où vous pourrez réaliser votre rêve en jouant à la nouvelle petite merveille de Konami, Castlevania III: Dracula's Curse. En effet, dans ce troisième volet se déroulant cent ans avant les deux premiers, vous pourrez, si toutefois vous les rencontrez en cours de route, substituer à votre personnage initial, Trevor Belmont (un ancêtre de Simon), un des personnages suivants: le vampire Alucard (c'est celui qui peut se transformer en chauve-souris), le magicien Sypha et sa jolie robe bleue et enfin Grant-le-voleur-qui-grimpe-partout.

Il existe une autre importante différence entre ce jeu et ses deux prédécesseurs: une carte de la région de Castlevania vous permet de choisir différents itinéraires plus ou moins longs et dangereux, un peu à la manière de Last Battle sur Megadrive. Tous ces itinéraires mènent au château de Dracula (lui aussi peut se transformer en chauve-souris), ce vilain vampire étant mort dans Castlevania II, mais encore vivant 100 ans auparavant, à l'époque de Castlevania III. Vous ne suivez plus très bien? Pas grave, vous avez le temps d'y réfléchir, le jeu ne risquant pas de sortir dans notre doux pays dans les jours qui viennent.

Exploitons à fond le chiffre 3 en enchaînant sur Mega Man 3 de Capcom. J'entends d'ici les pauvres nintendomaniaques français se lamenter et prier pour l'arrivée de Mega Man 2 et 3. Que dieu, ou plutôt Bandaï les entendre. Pour en revenir au jeu proprement dit, Mega Man est toujours à la poursuite du terrible Dr Wily, qui avait fait croire à son revirement du côté des forces du bien en créant un robot au service de la paix, le robot «8». Mais Wily est et restera toujours un fourbe: il se retourne au dernier moment contre Mega Man et se cache dans une nouvelle forteresse gardée par huit clefs qui sont Sparh Man, Snake Man, Needle Man, Hard Man, Top Man, Gemini Man, Magnet Man et Shadow Man (je vous présente dans la foulée ceux de Maga Man 2 que vous ne connaissez pas encore : Wood Man, Crash Man, Quich Man, Heat Man, Metal Man, Air Man, Flash Man, Bubble Man et Daube Man. Euh, non pardon, ce dernier ne compte pas). Seulement vous n'êtes plus seul dans votre lutte infernale: en plus des armes que vous volez aux chefs après les avoir vaincus, un chien robotisé nommé Rush vous accompagne et se transforme à l'occasion en tremplin, en sous-marin ou en jet pour mieux vous servir. Côté graphismes, les décors sont bien plus travaillés que dans Mega Man 1 et 2. La cartouche est dotée d'une mémoire de trois megas, soit un de plus que la mémoire d'un jeu comme Super Mario 2. Prenez votre mega-mal en patience.

Depuis la rumeur sur son développement sur NES, tout le monde rêvait de Dragon's Lair. CSG Imagesoft vient de réaliser ce rêve. Mais la NES n'étant qu'une 8 bits, Dragon's Lair n'est plus un jeu de dessins animés comme l'original de Don Bluth mais un jeu d'action à scrolling horizontal. Les graphismes n'en sont pas moins superbes et je suis prêt à parier que le jeu sera plus agréable à jouer sur Nintendo que sur les très belles versions Amiga et ST, hélas quasiment nulles au niveau de l'intérêt.

Et dans la série «qui aurait pensé que ces jeux micro sortiraient un jour sur NES?», voici Déjà Vu de Kemco Seika. Malgré le nombre croissant de tels jeux de rôle sur cette machine (Ultima 1 et 2, Shadowgate, Tombs and Treasures, Swords and Serpents, un jeu auquel on peut d'ailleurs jouer à quatre grâce au NES Satellite, un quadrupleur de joystick, Dungeon Magic etc...), il n'y en a aucun qui soit disponible en France. Peut-être que Bandaï traduira et diffusera un jour un de ces jeux. Espérons-le, en tout cas.

NES-Satellite

The Immortal d'Electronic Arts est également disponible outre-Atlantique. C'est la réplique exacte du jeu micro (d'ailleurs testée p.282 dans le numéro 10 de Joystick) avec en plus des grossissements pour les scènes de combat. Génial...

Sim City va aussi débarquer sur Nintendo, mais il paraît que le déroulement du jeu n'est pas exactement le même que celui des versions micro. Sortie prévue en France début 91. Non je déconne, c'est aux Etats Unis. Quel fourbe je fais, hé hé hé...

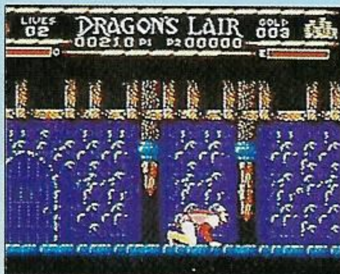
Et pour terminer, jetons un petit coup d'œil indiscret sur les news françaises (oui, ça existe): Snake Rattle'n'Roll, un jeu qui fait un tabac aux States, devrait sortir pour Noël. On peut y jouer à deux simultanément, chaque joueur dirigeant un serpent évoluant dans un très joli décor à la Marble Madness. Une floppée de jeux Konami, Ultra Games, Palcom (si vous aviez lu l'article d'Elbaz Le Pourri sur les Tortues Ninja dans le n°10, vous sauriez que c'est la même chose) devrait également arriver chez nous: The Adventures of Bayou Billy (plateformes), Blades of Steel (hockey), Silent Service (faut-il encore préciser qu'il s'agit d'une simulation sous-marine?) et Probotector (action genre Contra, ou Gryzor si vous préférez). Color Dreams (le seul éditeur non licencié en France à distribuer des jeux pour Nintendo) pense aussi à Noël avec Hellraiser (oui, c'est bien d'après le film de Clive Barker), King Neptune's Adventure, Challenge of the Dragon et Happy Camper.

YANN WOL

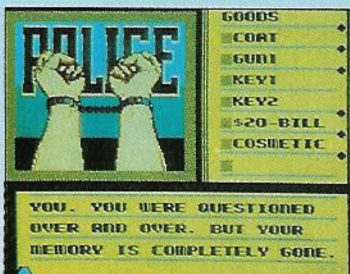

Snake Rattle'n'Roll.



Sim City.



Dragon's Lair.



Déjà vu.


Mega Man II.


The Immortal.

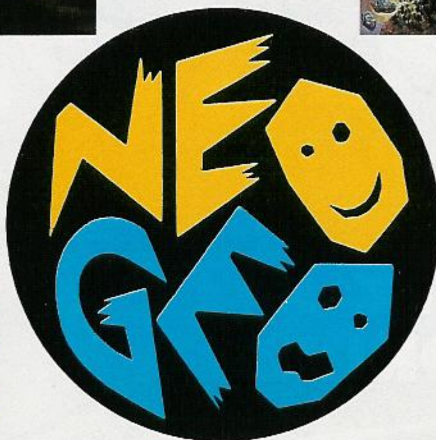

Castlevania III.

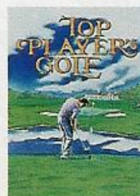




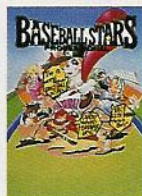






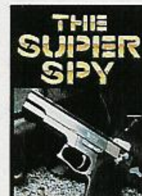










N'hésitons pas à le dire, ...
elle est tout simplement parfaite



"Cette machine d'arcade
dans un boîtier de console
est, de très loin,
ce qui se fait de mieux
dans le genre..."

TILT

"Mieux que la Neo Geo,
j'y crois pas..."

JOYSTICK





IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR
GUILLEMOT INTERNATIONAL
TEL : 99.08.90.88 FAX : 99.08.94.17 TELEX : 740571

INFOS

Consoles

COMMUNIQUEZ AVEC LA MEGADRIVE



Dans la série: "On est toujours à la bourre", voici le dernier épisode. On savait qu'un modem était prévu sur la Megadrive (sur la Genesis aux Etats-Unis, c'est le Telegenesis). En France, aucune date de sortie n'est encore avancée par Virgin. Et pourtant... Les Japonais peuvent depuis peu en profiter, c'est vraiment écœurant. Bon d'accord, ce périphérique de communication vous permettant d'accéder à certaines banques de données et de jouer à plusieurs par le biais des lignes téléphoniques n'est disponible au pays du soleil levant que depuis le 21 octobre, mais quand même, Virgin pourrait faire un effort, puisqu'il paraît que tout ce qui concerne la Megadrive sortirait simultanément au Japon, aux USA, et en Europe. Ahh, j'allais oublier, son prix est de 12800 yens (soit 500 francs environ). On ne sait rien quant à sa date de sortie en Europe.

INFOGRAMES

Une de plus. C'est Infogrames qui désormais pourra développer sur console, tout comme Loriciel. La société lyonnaise prévoit sur GX 4000 la sortie de Tintin sur la lune pour le 15 décembre. Mystical devra également être disponible à cette date. Prohibition II, un jeu de tir où vous déplacez un curseur servant de cible à l'écran sera quant à lui disponible aux alentours du 15 janvier de l'année prochaine.

Sur la console NES, North & South, un jeu tiré de la bande dessinés "Les tuniques bleues", de Raoul et Cauvin, devrait apparaître dans le courant du mois de mars. Opération Jupiter, renommé pour l'occasion Rescue, sera également converti sur la console Nintendo. Le dernier soft à être prévu par Infogrames sur NES est Mystical, la sortie de ce soft est annoncée pour le mois de Septembre de l'année prochaine. Loin de s'arrêter là, Infogrames annonce également le développement et la sortie courant janvier de Bubble Ghost sur la Gameboy. Un peu plus tard dans l'année, c'est-à-dire en septembre 1991, nous devrions avoir le plaisir de jouer avec Light Corridor. Un jeu d'échec est également prévu pour la Gameboy, mais à ce jour aucune date de commercialisation n'a encore été annoncée. Et pour cause, même chez Infogrames, on ne connaît pas le nom définitif de ce produit. Enfin, et pour clore ce chapitre sur consoles Nintendo, Infogrames annonce également le développement sur Super Famicom de deux nouveaux jeux. Drakkhen et Full Metal Planet, tiré d'un jeu de table, seront disponibles en décembre 1991 en même temps que la console elle-même. Du côté de Sega, Tintin sur la lune ne devrait également plus trop tarder puisqu'il est annoncé pour la fin de l'année. Et pour conclure, finissons-en avec Hostages qui n'est autre qu'Hostages ou encore Opération Jupiter. Cette version sera cependant modifiée par rapport aux autres et permettra de jouer à quatre simultanément, une bien jolie initiative.

PC ENGINE: LA RELÈVE

On l'attendait, on l'espérait et on ne savait pas trop quand il arriverait. C'est maintenant officiel, le PC Engine GT (rebaptisé Turbo Express aux Etats-Unis) frappera les comptoirs des boutiques japonaises (dommage, hein?) le 10 novembre 1990, soit onze jours avant la sortie de la Super Famicom. Son prix est de 44800 Yens (soit environ 1800) ce qui est, même pour un Japonais, relativement cher, le tuner pour recevoir les émissions de télé avoisinera les 600 francs (14800 yens). Rappelons brièvement que cette console portable est la concurrente directe de la Lynx d'Atari et de la Gamegear (de Sega), que la résolution de son écran est de 320x224 et qu'elle est entièrement compatible avec sa grande sœur la PC Engine. Actuellement rien n'est prévu pour une diffusion à grande échelle. Seuls quelques revendeurs spécialisés dans l'importation parallèle comme Shoot Again à Paris, pourront la proposer avant les fêtes de fin d'année. Son prix devrait, en France, dépasser les 3000 francs. Gardez vos sous, parce qu'avec la PC Engine GT, la Gamegear, et la Super Famicom, la fin de l'année risque d'être torride!

UNE BRILLANTE INITIATIVE

Certains d'entre nous n'ont pas toujours la chance que nous avons. Et pour eux les jeux vidéo sur consoles n'étaient encore qu'une simple distraction visuelle, en regardant les autres jouer. Je veux parler des handicapés. Pour eux, diriger un joystick n'est malheureusement pas une chose aussi aisée que pour nous. Nintendo aux Etats-Unis a donc mis au point un nouveau joystick, le NES Hands Free Controller. Ce nouveau joystick ne nécessite l'usage ni des mains, ni des bras, tout se dirige avec le menton, une sangle permettant de maintenir la tête en place. Les boutons de tir sont remplacés par un tube détectant l'inspiration et l'expiration du joueur. Vraiment une très brillante initiative que celle de Nintendo Etats-Unis, le prix de ce joystick est de 175 dollars (soit avec la crise du Golfe environ 900 francs, c'est cher mais c'est déjà ça). Pour l'instant aucune date de commercialisation n'a été avancée en France. Si Bandaï l'importateur Nintendo en France, pouvait faire quelque chose pour faciliter l'importation de ce périphérique, ça serait parfait. Merci d'avance.



LE COUP DE COEUR DU MOIS: MICKEY MOUSE









Quel est d'après-vous, le nom du premier dessin animé mettant en scène la petite souris de Walt Disney? Comment, non vous savez pas? Oui, bon d'accord, moi non plus je ne le savais pas, jusqu'à ce que je demande à Michel, notre bien-aimé rédac'chef (il a 78 ans, il se rappelle de tout). Le nom du premier dessin animé mettant en scène Mickey Mouse c'est: Steamboat Willy (Willy le bateau à vapeur) où Pat Hibulaire faisait également pour la première fois son apparition. Et le premier nom de Mickey Mouse, vous le connaissez? Non plus. C'est Mortimer. Enfin, laissez tomber les cours d'histoire de la bande dessinée, là n'est pas notre propos aujourd'hui. Ce qui nous intéresse par contre au plus haut point, c'est la sortie simultanée pour fin décembre/début janvier de Mickey Mouse sur Master System et sur Megadrive. Deux mots de l'histoire. Vous jouez le rôle de Mickey, jusque là rien d'anormal, parti à la recherche de sa bien-aimée Minnie kidnappée et enfermée dans le château de l'affreuse sorcière Mizrabel. Tout le jeu se déroule sur sept niveaux chacun divisé en trois ou quatre sous-niveaux. Mickey pourra rencontrer de nombreux monstres enfantins, mais rigolos, sur son chemin. Ces monstres pourront être formés de feuilles d'arbre, de pain d'épice ou pourront être en forme de gigantesques jouets animés, de fantômes, de chauve-souris, etc... la liste est longue. Le but de cette aventure est bien sûr d'aller retrouver votre chère et tendre amie, de défaire la sorcière Mizrael, mais également de récupérer sept joyaux afin de construire un arc-en-ciel permettant d'accéder ainsi au château. Mais le plus extraordinaire dans cette histoire c'est que la version Master System est presque aussi plaisante à regarder et à jouer que sur Megadrive. Une affaire à suivre de près, de très, très, près lors de sa sortie. Car Mickey Mouse sur console Sega, c'est vraiment vachement sympa.



Le Japon : l'emp des jeux

Le Japon, c'est cette petite île de 380.000 Km2, située à l'est des côtes orientales du continent asiatique, en face de la Sibérie méridionale et de la Corée et baignée du coté est par l'océan Pacifique. Alors que sa superficie équivaut au deux tiers de la superficie de la France, le nombre d'habitants est deux fois supérieur, le Japon étant peuplé par près de 110 millions de Japonais, soit environ 30 millions de foyers. Le Japon, c'est aussi la seconde puissance économique du monde juste après les Etats-Unis. Le Japon, c'est encore le pays de l'électronique, du Walkman, des circuits intégrés, des poissons crus et du Sake, ici tous les détails sont importants pour comprendre les traditions japonaises toujours omni-présentes même au plus haut niveau de l'état. Le Japon, c'est également le pays des jeux, du loisir, de "l'entertainement system". Faut-il encore préciser que toutes les plus grandes compagnies dans ce domaine sont originaires du pays du soleil levant? Alors que le monde

ludique est à l'heure actuelle entièrement géré par des grandes firmes aussi connues que Sega, Nintendo, NEC, Konami, Taito, Capcom, j'en passe et des meilleures, il nous a semblé opportun en cette époque de fêtes et de cadeaux (à ce propos, j'attends toujours votre petit chéquos, celui de l'édito du mois dernier!) de faire un petit tour dans l'empire des jeux vidéo, de savoir comment et pourquoi les Japonais dirigent le monde



Tokyo, une ville lumière.



Osaka, ville industrielle.



pire

de l'électronique, de recenser les dernières nouveautés dans le domaine des jeux et nous essayerons de comprendre: pourquoi eux et pas nous? Ne croyez surtout pas que ce dossier soit un cours d'économie, mais pour bien comprendre la pensée et la philosophie japonaise, il ne faut omettre aucun détail, sur leur façon de travailler et sur leur mode de vie qui tranche littéralement avec notre vision européanisée des choses.

■ LA VILLE JAPONAISE

L'un des aspects qui choque énormement lorsqu'on se promène dans les rues de Tokyo et des grandes villes du Japon, c'est la population. En France, et plus particulièrement à Paris, on se plaint toujours de tout, des embouteillages, du monde dans les rues le samedi soir en plein Champs-Elysées, on se plaint toujours des sempiternels bouchons occasionnés par la sortie des cinés aux séances de 22 heures ou de minuit, on se plaint toujours et encore de la hausse des loyers, en France... On se plaint toujours de tout. Les Japonais eux, s'ils se plaignent, ne le disent pas. Ils s'arrangent comme ils peuvent, les loyers sont trop chers à Tokyo intra-muros, ils se font une raison, déménagent et vont habiter en banlieue. Si dans les villes les rues sont pleines à craquer de voitures, ils construisent des routes suspendues au-dessus des premières (ce qui nuit énormément à l'esthétisme des villes, mais qu'importe, puisque c'est plus pratique!) et enprumtent les moyens de transports en commun pour rendre les déplacements plus rapides et moins galère. Moins galère les transports en commun, pour un européen? Que nenni. Les moyens de transports et principalement le métro de Tokyo sont toujours au moins aussi pleins que ceux de Paris à la différence près que dans la capitale japonaise, il est plein du matin au soir, on est bousculé, piétiné, écrasé et pas seulement pendant les heures de pointe. Au Japon, c'est tou-te-la-jour-née. Et pourtant, ce n'est pas la place qui manque puisqu'en taille et en capacité de transport de passagers, il dépasse de très loin celui de Paris, pas moins de treize ou quatorze wagons par train! On est bien loin des cinq voitures mesquines de notre réseau à nous. Tout ça pour vous dire que le Japon, c'est bourré de Japonais qui courent, qui grouillent et qui s'agitent comme des fourmis dans une fourmillière!

■ LA VIE, LE TRAVAIL, UNE AUTRE PHILOSOPHIE

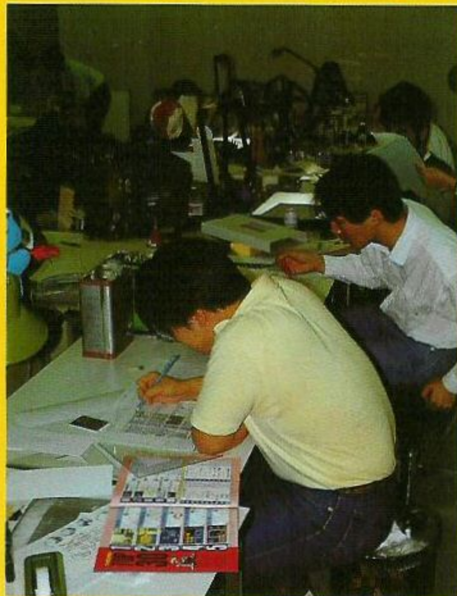
Si les horaires d'ouverture du métro sont à peu près identiques à celles que nous avons à Paris, la vie, elle, ne suit absolument pas le même rythme que la nôtre. En effet, le Japonais travaille tout le temps. Fini le temps des 8 heures de boulot, 8 heures de loisir et 8 heures de repos. Au Japon, le travail c'est sacré, et la plupart des entreprises sont ouvertes 24 heures sur 24. J'en veux pour preuve qu'il m'est arrivé d'acheter une PC Engine, un CD Rom et la dernière nouveauté en date (en l'occurrence Valis III, testé dans ce numéro), à une heure du matin dans une boutique de location de cassettes vidéo. Incroyable...

Ainsi, dans le métro le surmenage est tel qu'une personne sur six (d'après de très hautes et importantes statistiques effectuées par moi-même sur une population de deux cents individus) dort ou ferme les yeux de fatigue, et cela même lorsqu'elle n'a pas de place assise!. Le travail, les Nippons l'ont dans la peau, c'est leur men-



Nintendo partout, même au Mac Do.

Le Japon


Les Janjacs Japonais au boulot : quasiment 24h sur 24 comme notre maquettiste...

talité à eux. Il est par exemple inimaginable pour un Japonais d'aller se plaindre au syndicat local, qu'ils n'ont d'ailleurs pas, de l'exploitation de leur patron. Penser cela, c'est penser à l'européenne ou à l'américaine mais certainement pas à la japonaise. Le travail est sans doute la principale explication à la formidable expansion économique qu'a connu le Japon ces dernières années. Mais ce n'est pas la seule. La seconde raison principale est, de l'avis même des japonais, comme nous le confiait Mr Hiraoka, directeur du département Overseas (étranger, donc nous) de Konami, qu'ils empruntent et importent toutes les bonnes idées de l'étranger et après les avoir étudiées sous toutes les coutures, mettent le produit fini sur le marché intérieur puis à l'exportation. Ceci permettant ainsi aux Japonais, non seulement d'être toujours à la pointe du progrès, mais également par protectionisme pur et dur de ne vendre sur leur marché que des produits "Made in Japan". Ainsi dans les magasins d'Akihabara - le quartier de Tokyo ou plus de six cents magasins vendent des produits audio-visuels - il est quasi impossible de trouver du matériel Thomson, Philips ou encore Grundig (trois des plus grandes entreprises d'électronique d'Europe). Quelle belle preuve d'ouverture vers les marchés extérieurs!

De par leur technique de travail toujours en groupe, et dans le domaine du développement des jeux par exemple, une réalisation comme Tetris est quasi irréalisable pour un Japonais, un tel jeu ne pouvant être que l'œuvre d'une seule personne, la programmation étant tellement simple que jamais un programmeur Japonais n'aurait pensé à un tel jeu. Si le travail là-bas est presque une religion, l'explication culturelle d'une telle débauche d'énergie ne peut être la seule et unique raison. Qui travaillerait du matin au soir à un rythme d'enfer sans avoir une petite compensation matérielle? Toujours d'après Mr Hiraoka de Konami, lorsqu'un employé démarre dans une société nipponne au bas de l'échelle, ce dernier est tenté de rester dans la même compagnie jusqu'à la fin de sa carrière, car au sein de celle-ci l'avenir n'est pas bouché. Alors qu'en France, par exemple, ou dans tout autre pays européen, l'employé a toujours tendance à bouger, à changer de boîte pour un oui ou pour un non, le Japonais lui reste en place et gravît petit à petit les échelons hiérarchiques, car il sait qu'en fin de carrière lors de sa retraite une importante somme d'argent, pouvant atteindre 300.000 francs, pourra lui être versée en complément de sa pension. Cette substantielle somme incite donc le salarié à rester toujours dans la même boîte du début à la fin, ce qui est bien évidemment profitable aux deux parties, et à l'entreprise, et à l'employé. En connaissant ces diverses données, on ne s'étonnera donc pas de l'aisance avec laquelle les entreprises japonaises "dirigent" le monde industriel d'aujourd'hui. La stabilité du personnel est sans doute la troisième raison principale de la puissance économique du Japon.

Mais les salariés ne constituent bien évidemment pas toute la population du Japon. En ce qui concerne les jeunes, et comme partout ailleurs (suivez mon regard), ils passent les deux tiers de leur temps à l'école. Mais contrairement à ce que l'on connaît chez nous, ils n'ont pas droit aux traditionnels devoirs de retour chez eux. Ceci leur permet d'avoir quelques heures de libres durant la journée. Pour la plupart d'entre eux, le jeu et les jeux vidéo sont leur principale occupation, que ce soit à domicile (grâce aux consoles ou aux ordinateurs ludiques), ou dans les salles de jeux qui au Japon sont ouvertes à tout un chacun, et pas seulement aux joueurs agés de plus de 18 ans.

LES SALLES DE JEU

Justement, puisqu'on cause des salles de jeux, parlons-en un peu plus. En comparaison de ce qu'on connaît en France et principalement à Paris où ces lieux sont souvent sombres, obscurs et disons assez mal fréquentés, les salles japonaises ressemblent à un paradis où le joueur serait roi. Elles sont spacieuses, lumineuses, accueillantes et on sent que le divertissement est la seule occupation. Les meubles par exemple, sont tous, et cela dans toutes les salles, en version assise, des tabourets présents à chaque borne permettent aux joueurs de prendre leurs aises et de jouer confortablement pendant des heures. Comment, pendant des heures, les jeunes Japonais sont-ils si riches que ça? Si il est vrai qu'ils possèdent en moyenne plus d'argent de poche que vous pouvez en avoir (vu que c'est bientôt Noël, c'est le bon moment de demander une petite augmentation!). Pour des jeux comme par exemple, Super Monaco GP, Strider, Air Inferno, Race Drivin' ou pour tous les autres, les parties varient entre 50 et 100 yens (de deux à quatre francs), ce qui n'est vraiment pas beaucoup comparé au niveau de vie général du Japon. Mis à part le fabuleux R-360 de Sega, une machine basée autour du G-Loc, qui tourne sur 360 degrés et dans tous les sens, mais présent que dans une seule salle à Tokyo, la seule nouveauté que nous ne connaisons pas encore dans nos salles est Air Inferno, une simulation de pilotage d'hélicoptère en 3D formes pleines, dans laquelle le joueur devra effectuer


Une salle de jeux sponsorisée par Sega, avec de superbes hôtesses siouplaît.

plusieurs types de missions, parmi celles-ci: décollage, atterrissage et destruction de bases militaires. Ces salles de jeux, contrairement à ce qui se passe chez nous, sont fréquentées dans une proportion de 70/30 par des personnes des deux sexes, les femmes viennent même de plus en plus souvent aux dires de Mr Kono (rédacteur en chef de Login, un des nombreux magazines traitant des jeux informatiques au Japon, mais nous en reparlerons un peu plus tard).

pourquoi les sociétés japonaises et plus particulièrement les sociétés d'informatique ludique prospèrent, et inondent le marché mondial de leurs produits. Mais avant de parler de ces sociétés et de connaître leurs nouvelles productions et leurs statégies futures, nous allons essayé de mieux connaître le marché nippon ainsi que le parc de machines installées. Ceci nous permettra de mieux comprendre la situation et la position des magasins d'informatique traditionnelle et des magasins



Les entrepôts de SNK : des centaines de Neo-Geo et de MVS.

Si les jeunes fréquentent les salles de jeux, leurs aînés eux, durant les quelques moments qu'ils ont de libre, vont au Pachinko. Les Pachinkos sont au Japon de véritables casinos, à la seule différence qu'il n'y a qu'une seule sorte de jeux d'argent. Imaginez un tout petit flipper placé dans un plan vertical, avec une centaine de billes d'environ cinq millimètres de diamètre se déplacant à toute vitesse à travers divers couloirs conduisant à des trous, chaque trou correspond à un certain lot, et vous saurez ce qu'est le Pachinko. Bien qu'officiellement les lois japonaises interdisent le gain d'argent dans les machines à sous, il n'est pas rare de trouver à côté du Pachinko des petites baraques dans lesquelles on peut monnayer ces lots. Tout cette "magouille" est bien évidemment connue des policiers, mais selon Mr Hiraoka, ces derniers eux-mêmes viennent jouer. Décidément les coutumes du pays de l'hara-kiri se perdent, enfin...

Une autre chose assez surprenante lorsqu'on arpente les rues de Tokyo, c'est de constater le nombre de ces salles de jeux, sans exagérer il y en a au moins une dans chaque paté de maisons, et toutes sont toujours pleines à craquer. Il faut vraiment le voir pour le croire. Comme vous l'avez sans doute déjà compris, là-bas deux philosophies subsistent, celle du travail pour assurer le confort matériel et celle du jeu, pour satisfaire le besoin d'évasion de tout un chacun.

LE MARCHE DES ORDINATEURS

Devant de telles constatations, il nous est maintenant plus facile de comprendre

proposant des jeux pour consoles.

Le marché du jeu informatique et du jeu vidéo se divise en deux catégories, en fait à peu près comme nous pouvons le faire. D'un côté nous avons les jeux sur micro-ordinateurs, à but ludique ou non, et de l'autre les consoles. Comme nous vous l'avons dit un peu plus en avant dans cet exposé, le marché japonais en matière d'électronique est ultra-protectionniste, nous ne nous étonnerons donc pas de voir comme ordinateur le plus vendu toute la série des MSX avec plus de quatre millions d'unités jusqu'à ce jour. Après les MSX, nous aurons dans l'ordre le NEC PC-9801 (16 bits) avec deux millions d'unités vendues, le NEC PC-8801 (8 bits), plus d'un million d'unités, le Sharp X68000 plus récent et plus spécialisé dans les jeux que les deux modèles ci-dessus, s'est vendu à plus de cent mille unités, tout comme l'IBM PC pour le business. Le parc installé de Macintosh d'Apple est d'environ quatre-vingt mille machines, le fabuleux FM Town avec CD Rom intégré d'origine lui, s'est vendu à soixante-dix mille exemplaires,


Gradius III sur Super Famicon.

ensuite et cela n'étonnera toujours personne nous aurons les deux ordinateurs ludiques de pointe du marché français (en omettant l'Amstrad): l'Amiga avec quarante mille machines et l'Atari ST dont le parc devrait très prochainement avoisiner les vingt mille unités. Quelle superbe percée pour Atari!

LE MARCHE DES CONSOLES

Le marché des consoles est quant à lui nettement plus simple puisque trois constructeurs se payent la part du lion. Le roi des rois, c'est bien évidemment Nintendo, la Famicom (NES en France) s'est vendue par exemple à douze millions d'unités et continuait de se vendre à raison de cent mille unités par mois il y encore quelques semaines. La Gameboy, elle, va bientôt passer le cap des cinq millions d'unités vendues. NEC se place en seconde position avec plus d'un million cinq cents mille exemplaires, Sega reste à la traîne avec sa Megadrive et seulement huit cent mille ventes à ce jour, mais rappelons tout de même que cette machine est bien plus récente que toutes les autres. Et la Master System, alors? La Master System, ah oui, la Master System. Bien que cette console se soit vendue à plus d'un million d'exemplaires, pour les Japonais elle n'existe plus, trop vieille d'après eux, d'ailleurs aucun jeu n'est plus disponible pour cette machine depuis un bon moment. Par contre, depuis le lancement de la Gamegear, le 6 octobre 1990, Sega a déjà vendu plus de soixante-dix mille unités dont trente-deux mille les deux premiers jours, autrement dit tous les espoirs au Japon de la marque reposent et sur la Gamegear et sur ses productions de machines d'arcade, le R*360 risquant fort de révolutionner le marché dans ce domaine.

NINTENDO: LE MAITRE

Comme vous avez dû vous en apercevoir au vu des chiffres, Nintendo fait main basse sur le marché des consoles et pourtant, la production des Famicom a été arrêtée. Et pour cause, la Super Famicom (sa grande sœur 16 bits) arrive à grand pas, aucun chiffre officiel n'a encore été rendu public, la machine ne sortant que le 21 novembre 1990. Mais d'après Nintendo, le nombre de console vendues devrait approcher les six cent mille unités avant la fin de cette année. Dingue, vraiment dingue, on a vraiment du mal, nous autres français, à imaginer l'impact de cette marque sur les masses. Pour tout vous dire, Nintendo propose même des publicités pour annoncer la sortie de la Super Famicom dans les Mac Donald's de Tokyo, grâce à un petit jeu de grattage genre Tac-O-Tac, accompagnant chaque Big Mac, ce jeu permet à l'heureux vainqueur de remporter le gros lot et la console tant espérée.

LES MAGASINS

Ce n'est donc qu'en connaissant ces chiffres qu'on se rend mieux compte que les deux marchés sont complètement séparés. Et que par conséquent les jeux nécessitent deux réseaux de distribution bien

Le Japon

distincts. Les magasins vendant des jeux d'ordinateurs sont très semblables à ceux qu'on peut connaître ici. Aucun problème donc, pour comprendre ou pour situer leur technique de vente. Les softs sont présentés sur des étalages, bien alignés dans des boutiques très pros, bref, par des vendeurs dont le métier c'est de vendre de l'informatique. Par contre, la technique de vente des jeux sur console ne se déroule absolument pas de la même façon. Au Japon, on vend des jeux comme en France on vend des livres, ou des cacahuètes dans le métro, à la va-vite. Les magasins de consoles sont en général très peu spécialisés et aussi incroyable que cela puisse paraître ne connaissent pas toujours ce qu'ils vendent. Là-bas, ce type de jeux vidéo se vend exactement de la même manière que les cassettes vidéo ou que les CD musicaux. D'autres magasins, enfin si l'on peut appeler ça des magasins, vendent carrément leurs jeux dans la rue. Une planche, des traiteaux, des cartons bourrés de softs et hop, on s'installe sur le trottoir.

■ LE PRIX DES JEUX

Entre ces deux types de magasins, pas de grande différence de prix. Pour vous donner un ordre d'idée, les prix pratiqués sur les jeux de la Gameboy s'échelonnent de 50 à 120 francs. Sur de la PC Engine et sur Megadrive, les prix vont de 80 francs pour un jeu comme Zoom, à 220 francs pour la toute dernière nouveauté. Sur Famicom, d'une manière générale les jeux oscillent aux alentours des 150 francs. Evidemment ces jeux sont bien moins chers qu'en France, mais que voulez-vous, il faut bien que certaines personnes se graissent la patte, sinon pourquoi se casser la tête,



Le siège social de SEGA.

hein, je vous le demande? Après avoir constaté les conditions dans lesquelles les sociétés d'informatique et de jeux japonaises exerçaient leur profession, nous allons essayer d'en savoir un peu plus sur ces sociétés et dans le domaine du possible de comprendre ce qu'elles espèrent de l'avenir. Commençons donc par Sega, créée en 1951 et dont les quartiers se situent dans la banlieue de Tokyo, et plus particulièrement par Mr Hayashi, responsable du département overseas (étranger) qui a bien voulu répondre à nos questions.

■ SEGA: LE CHALLENGE

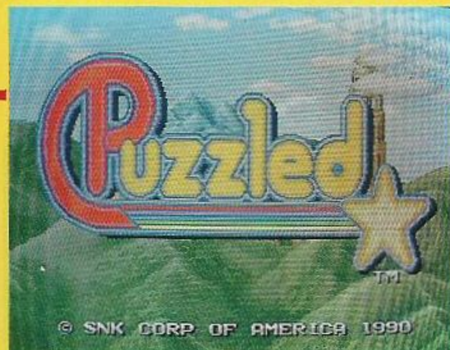
Sega est l'une des principales entreprises dans le monde du jeu. Ses productions sont souvent originales et très diversifiées. Créée à l'origine pour développer le marché des machines à sous (Juke Box, Jackpots, etc...), Sega n'a jamais perdu la tradition du jeu. Avec le développement technologique, et l'apparition de l'électronique grand public, Sega ne pouvait se permettre de rater le marché du jeu à domicile. C'est ainsi que dans les années 1980, ils décidèrent de lancer sur le marché la Master System. Malheureusement, au Japon, cette console n'a pas connu le succès escompté par la marque auprès des clients, le réseau de distribution n'étant pas encore ce qu'il est devenu aujourd'hui. Inutile de vous dire que Nintendo, autre entreprise à avoir lancé une console (la Famicom) durant la même période, grâce à un réseau de distribution plus développé, a réussi à imposer sa machine. Mais là où Sega à frappé fort, c'est dans les machines d'arcade et dans les salles de jeux. En ce qui concerne ces salles, la principale différence entre le Japon et l'Europe, c'est que là-bas presque toutes sont sponsorisées par une marque, on retrouve ornant chaque entrée les logos de compagnies comme Taito, Capcom, ou encore bien évidemment Sega. La raison principale du succès de Sega dans le domaine des jeux d'arcade réside sans aucun doute dans l'aspect novateur des simulations proposées, tout le monde connaît, et ce en tout point du globe, des jeux comme Out Run, Hang-On ou encore comme Super Monaco GP dont les réputations respectives ne sont plus à faire. Depuis les six dernières années, les ventes de Sega et les bénéfices de la marque ont plus que triplé. Aucun problème donc, Sega est une société qui prospère. Par contre, et il est inutile de se voiler la face, au Japon, Sega et Nintendo sont en guerre quasi-permanente sur le marché des consoles. Sur ce marché, Sega n'a pas encore eu tous les résultats espérés, Nintendo ayant désormais une place bien trop importante pour qu'un nouveau "boom" puisse se produire. La seule solution pour cette société est de sortir avant Nintendo des produits novateurs, comme la Megadrive en 1988 et la Gamegear maintenant. En ce qui concerne cette dernière, il a encore fallu innover pour contrecarrer l'avance qu'avait pris Nintendo sur le





De gauche à droite : Le service Overseas de SEGA au boulot. La présentation de la Gamegear.

marché des portables. Avec la Gamegear, ils apportent la couleur et une ergonomie quasi-identique à celle de la Gameboy pour un prix a peine supérieur (250 francs de plus pour avoir la couleur, c'est vrai que ce n'est pas excessif). D'autre part, Mr Hayashi pense que la qualité des réalisations propres à la Gamegear va dans le sens voulu par Sega. Enfin Sega a la conviction d'avoir créé un nouveau marché



Puzzled sur Neo-Geo.



M. Hiraoka, responsable du département Overseas de Konami.



League Bouling sur Neo-Geo.

situé entre le jeu et la vidéo, n'oublions pas que la Gamegear se verra très prochainement doter d'un tuner au prix de 12800 yens, soit environ 450 francs. Comme tous les produits développés sur les consoles Sega, les productions sont méticuleusement sélectionnées, contrôlées, suivies pendant leur phase d'achèvement.

■ L'AVENIR DE LA MARQUE

Pour garantir la pérennité de la marque et son image auprès des clients, Sega ne peut se permettre d'avoir "des canards boîteux", cette sélection est donc très stricte et rien ne passe à travers. Ainsi, chaque entreprise qui développe pour Sega se voit en quelque sorte superviser et perd ainsi quelque peu de son autonomie. Pour assurer l'avenir, il faut également voir loin. C'est pour cette raison que sur les 1700 employés de la firme, plus du tiers appartiennent au service R&D. Sous ces initiales se cachent la force de Sega et les mots Research and Development (recherche et développement). Malheureusement pour nous, ce service est classé top secret, et il nous a été impossible de le visiter, par peur de la concurrence et du piratage industriel qui sévit terriblement au Japon. Les seules innovations qu'ils nous a été permis de voir,



Les quartiers généraux de SNK.

c'est le nouvel ordinateur de Sega qui sera compatible avec l'IBM PC et la Megadrive! Cet ordinateur a été développé car Sega pense qu'il existe un marché pour ce genre de compromis. Il est en effet inutile à leur sens de posséder deux machines distinctes alors qu'une seule permettra de faire et du jeu, et du business. Outre ce nouvel ordinateur, Sega a déjà réalisé une console révolutionnaire, puisque fonctionnant en 32 bits! Mais aucun autre renseignement n'a pu filtrer de notre conversation, dommage...

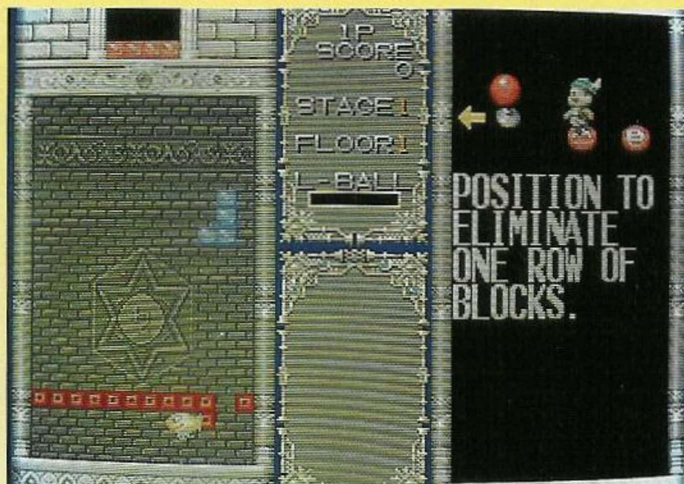
Décidement, les Japonais sont rudement difficiles en affaires. En fait, la seule bonne nouvelle, pour nous Européens, c'est l'assurance de Sega Japon d'une baisse dans le courant de l'année prochaine du prix de la Megadrive. C'est pas trop tôt, car à 1890 francs, et même si cette console est remarquable, c'est quand même exagéré. La dernière petite chose que nous avons pu obtenir de Mr Hayashi, ce sont quelques explications de plus sur le CD Rom pour la Megadrive. Tout d'abord et malgré ce qui peut se dire dans la presse spécialisée ici au Japon, le CD Rom sur Megadrive ne sortira pas avant le milieu de l'année prochaine, au grand désespoir de tous les possesseurs de cette machine. Sa capacité mémoire devrait être comme celui de la PC Engine, c'est-à-dire 540 Mégas, son prix devrait avoisiner les 40000 yens, soit environ 1600 francs. Malheureusement pour nous, le CD Rom est encore dans l'un des huit services R&D de Sega, et une fois de plus, il nous a été impossible d'en savoir plus, et ce n'est pas faute d'avoir essayé. Mais vraiment, les Japonais sont excessivement difficiles à manœuvrer et lorsqu'ils ne veulent rien dire, ils ne disent rien! Continuons donc par un autre constructeur de machines d'arcade et de consoles, j'ai nommé: SNK.

■ SNK: UN CONCEPT NOUVEAU

Créé il y a maintenant douze ans, le siège social de SNK est situé dans la seconde ville du Japon, Osaka. Première ville industrielle, la ville d'Osaka est également distante de Tokyo d'environ 500 km vers l'ouest. Le moyen de transport le plus pratique et le plus rapide pour se rendre à Osaka est sans aucun doute le Shinkansen, sorte de TGV local, mais en moins rapide. Mais là, nous nous égarons; revenons donc à SNK. Si le concept de la Neo-Geo a été



Cyber-Lip sur Neo-Geo.



Puzzled sur Neo-Geo.

Le Japon



Cyber-Lip sur Neo-Geo.



Gradius III sur Super Famicon.



Gradius III sur Super Famicon.



Gradius III sur Super Famicon.

imaginé en 1987 par les ingénieurs de la firme japonaise, la première chose tout de suite mise au point par Messieurs Takashita et Yamagushi tous deux responsables du département Overseas, c'est qu'il ne faut pas se méprendre sur le but de la Neo-Geo.

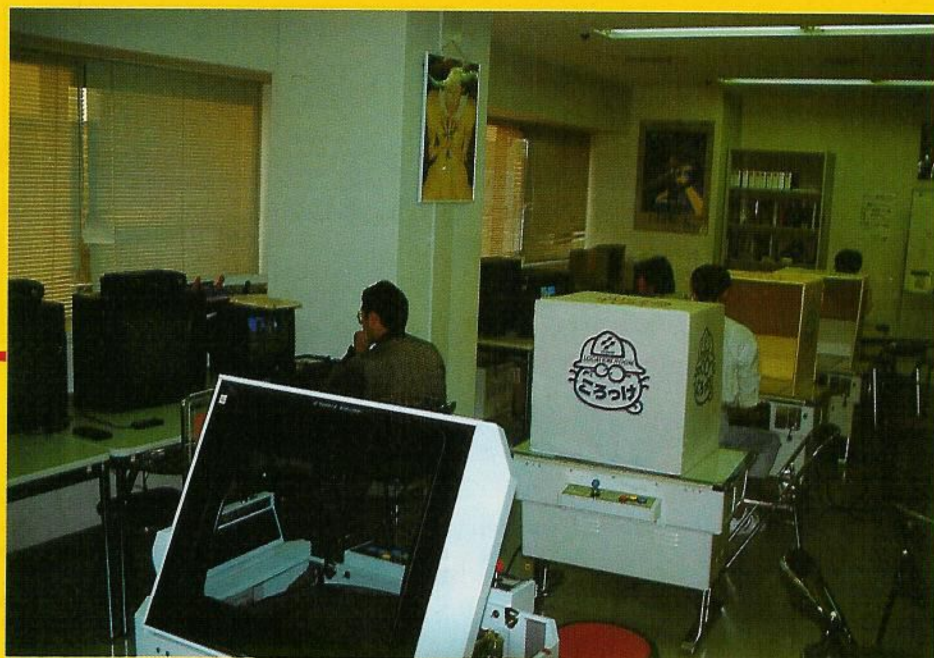
Si cette machine a le look console, en vérité ça n'en est pas une, car pour SNK la Neo-Geo est une véritable borne d'arcade utilisable à domicile. Au Japon, la Neo-Geo ne s'achète pour ainsi dire pas, elle se loue. En effet, lorsqu'on entre dans les magasins de location de cassettes vidéo il n'est pas rare de trouver, au détour d'une vitrines une Neo-Geo avec quelques jeux que l'on peut louer, soit pendant une journée, soit pendant une semaine. Le prix de la location de la Neo-Geo pour une journée est de 800 yens (35 francs) et celui des cartouches de 700 yens (30 francs). Un système de location de trois softs est également disponible; dans ce cas, le prix est de 1200 yens par jour (environ 50 francs). Grâce à ce nouveau système, SNK ne concurrence pas le marché de Nintendo et ces deux marques ne sont donc pas en guerre contrairement à Sega, et de toutes façons, elles ne touchent pas le même public. Mis à part la Neo-Geo que tout le mode connaît, SNK est aussi implanté dans le marché de l'arcade avec le MVS (Multi-Video System). Cette machine existe en deux versions, une version assise et une version debout et est déjà disponible sur commande dans une boutique à Paris, Shoot Again, qui est toujours à la pointe du progrès. Le principal avantage de cette borne par rapport à celle que nous connaissons ici, c'est la possibilité de jouer avec l'un des six jeux disponibles grâce à un menu de sélection disponible dès l'introduction des pièces de monnaie. Entièrement compatible avec le format Jamma, la format commun à toutes les bornes d'arcade, cette machine révolutionne le marché de l'arcade. Ce concept de sélection du jeu, bien que déjà conçu par Nintendo, atteint avec SNK le summum de la perfection puisque jamais des jeux d'une telle qualité n'ont été disponibles. De plus, avec la Memory Card, il est possible de commencer une partie dans les salles et de continuer une fois de retour chez soi. Ce système est maintenant très au point, et il n'est pas rare de voir au Japon des personnes se trimbaler avec leur Memory Card à la main en quête d'une borne libre.

En ce qui concerne les ventes de la Neo-Geo, pour l'instant elles n'ont pas encore vraiment décollé, le prix de la console étant sans doute l'une des raisons. Pour l'exportation, 5000 consoles ont été vendues aux grossistes de Hong-Kong, ce sont ces mêmes consoles que vous pouvez acheter dans les divers magasins d'importation parallèle en France. Le marché américain est également très convointé par SNK, aux USA par exemple, 10.000 consoles ont déjà été vendues en quelques mois. En France, comme nous vous l'avions déjà annoncé dans un numéro précédent de Joystick, c'est Guillemot qui se charge de l'importation, de la vente et de la location officielle de la Neo-Geo. Son prix en France, lorsque la console sera disponible, avoisinera les 250 francs par week-end pour une console et un jeu, et 300 la semaine. Le prix de la location des cartouches variera de 80 à 99 francs en fonction de la durée de l'emprunt.

■ LES (ENFIN, LE) PROJET ET LES NEWS

Mis à part les jeux, SNK envisage dans un proche avenir de commercialiser un modem en cartouche de la même taille que celle de la Memory Card compatible avec la Neo-Geo. Ce modem en carte permettra au possesseur de cette console une ouverture vers l'extérieur, ainsi il sera possible de gérer son compte en banque, de commander ses achats par le biais de la Neo-Geo et pour les joueurs, de connecter deux machines entre elles pour jouer à


Le building Konami à Kobe.


La salle de tests de Konami.

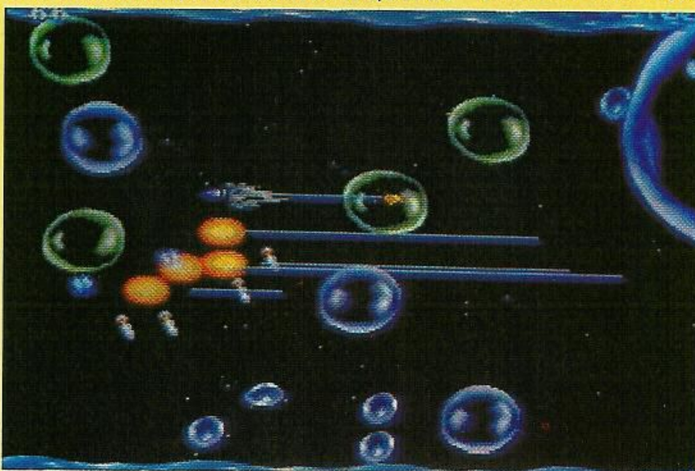
distance. Pour l'instant aucune date de commercialisation officielle de ce produit ne nous a été communiquée. Au niveau des jeux proprement dit, trois nouveaux titres sont prévus dans un avenir proche. Cyber Lip devrait être disponible en France à l'heure où vous lirez ces quelques lignes, la date de sortie au Japon étant prévue pour le 10 novembre. Cette cartouche de 50 Mégas vous permettra d'affronter de nombreux adversaires et monstres effrayants. Tout le jeu se déroule selon un scrolling horizontal sur deux plans. Comme toutes les précédentes réalisations de la marque, Cyber Lip est incroyablement beau, et ce en tous points. A mon sens, ce jeu est certainement le meilleur de la gamme. Joy Joy Kid est le second jeu à être prévu pour une sortie prochaine. Lors de sa commercialisation officielle en Europe, le titre devrait être modifié, ce jeu sera donc vendu sous le titre de Puzzled. Pas grand-chose à dire sur ce nouveau jeu, si ce n'est qu'il est compris sur une cartouche de 26 Mégas, une taille mémoire bien inférieure aux précédentes réalisations, que Puzzled est le Nième remix de Tetris du soviétique Pazhitnov dont Nintendo a racheté les droits, et que sa réalisation est une fois de plus superbe.

Enfin, le dernier titre à être prochainement commercialisé simultanément sur Neo-Geo et sur MVS est League Bowling. Tout comme Puzzled, cette simulation de bowling remarquablement réaliste est également programmée sur une cartouche de 26 Mégas. A part cela, pas grand-chose à dire, si ce n'est que ce jeu démontre bien que la console est destinée au marché de la location, l'intérêt d'une simulation de Bowling étant très limité dans le temps. A l'heure actuelle les jeux sur Neo-Geo et sur MVS sont exclusivement programmés sur Hewlett Packard par une équipe propre à SNK, mais les responsables de la marque n'écartent pas la possibilité de licencier d'autres sociétés, aucun nom ne nous a été communiqué, secret professionnel oblige... Mis à part de nouveaux jeux d'arcade et la carte modem, SNK n'a pas de grands projets, enfin, si ils en ont, rien n'a filtré. Une fois de plus on constate que les Japonais restent ce qu'ils sont et que leur tirer quelques informations sur leurs projets futurs demeure mission impossible.

KONAMI LA GRANDE

Autre compagnie à avoir voulu nous recevoir: Konami. Cette société leader en matière de logiciel de jeu est en réalité la plus grande d'entre toutes. Pas moins de 820 employés travaillent pour cette firme dont le siège social est situé à 50 km d'Osaka, à Kobé exactement. Parmi ce personnel, 350 appartiennent au service développement, ce qui permet à Konami d'avoir trente-cinq équipes de dix personnes et cela rien que pour le développement de jeux. Grâce à ce personnel, cette société a réussi à garder sa place de numéro un. Tout comme Sega et Nintendo, Konami est une société publique, ce qui signifie que ses actions sont cotées en bourse. Déjà plus d'une quarantaine de jeux de la marque sévissent sur consoles Nintendo exclusivement, sur Gameboy par exemple cette compagnie a déjà édité sept titres: Teenage Mutant Ninja Turtles, Motocross Maniac, Nemesis, Quarth, Castlevania, Skate or Die, et NFL Football.

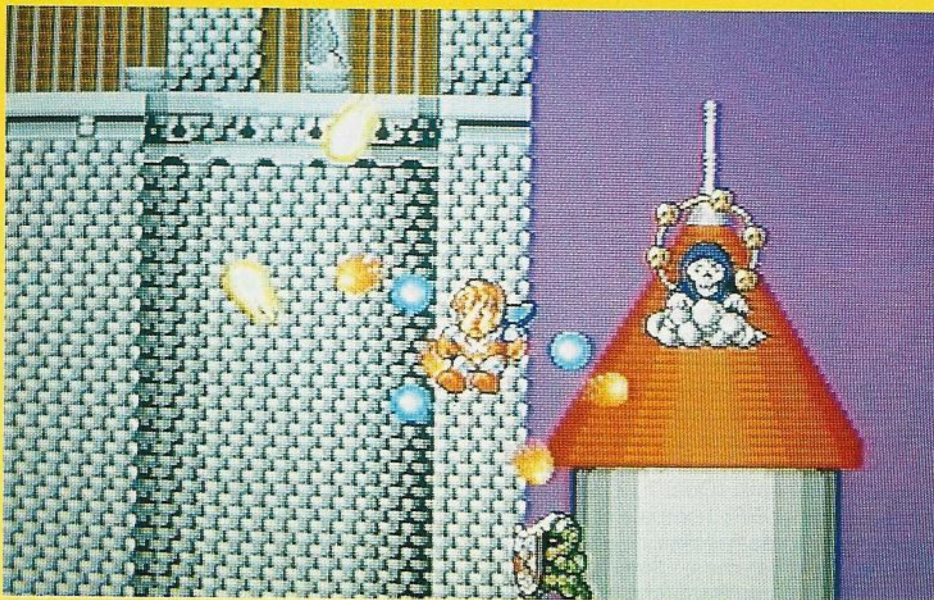
Konami n'essaye pas de développer sur d'autres systèmes. D'une part parce qu'ils estiment que le marché Nintendo est suffisamment important, il est vrai qu'avec environ quarante millions de machines vendues, on ne peut rêver d'une meilleure console, et que d'autre part ils ne veulent pas contrarier Nintendo avec qui ils entretiennent d'excellents rapports. Aucun problème, Japonais ou pas, dans de pareilles conditions, tout le monde aurait réagi de la même manière. Cette situation se comprend d'autant plus qu'avec la sortie très prochaine de la Super Famicom, Konami est l'une des premières compagnies à avoir reçu l'autorisation de développer sur cette console. Autant vous dire qu'avec le nombre très faible au départ de jeux disponibles (deux lors de sa sortie), et avec les espérances de vente de la Super Famicom (600.000 unités, nous vous le rappelons) les contrats de développement valent leur pensant d'or. C'est ainsi que Gradius III, un superbe Shoot'Em Up à scrolling horizontal connu également sous le nom de Nemesis par les MSXiens, devrait selon toutes les estimations se vendre avant la fin de l'année à 500.000 unités. Devant de tels chiffres on ne peut que comprendre la position de Konami et leur envie quasi-permanente de satisfaire le géant nippon. Mis à part le marché des consoles, Konami réalise des jeux pour bornes d'arcade, mais comme la personne responsable de ce département n'était pas présente le jour de notre entretien, nous ne pouvons malheureusement pas vous en dire plus.


Gradius III sur Super Famicon.

Le Japon

■ SENTIR LE MARCHE

Toujours d'après Mr Hiraoka, Konami n'agit ou ne s'engage sur un marché que lorsque celui-ci s'est développé à 70% de son maximum prévu. Cette statégie de marketing s'explique à cause de l'expérience du MSX. En effet, dans les années 1980, Konami avait cru avant tout le monde au marché de ces ordinateurs tous compatibles entre eux, et là était leur erreur, après quelques mois de commercialisation, c'est la Famicom qui remporta la palme d'or, d'où une correction subite du tir de la part Konami qui s'est tout de suite mis à développer sur cette dernière et à signer contrats sur contrats avec Nintendo.



Legend of Hero Tonma sur PC Engine, développé par IREM.

Mais la chose la plus surprenante lorsqu'on rentre dans les locaux de Konami, c'est de voir l'incroyable multitude de salles. Ainsi Konami est l'image même de la société japonaise par excellence. Dans un building de plus de dix étages, dont certains sont strictement réservés au service recherche, encore une fois interdit au public et classé top secret, on trouve plusieurs salles de réunions pour discuter des orientations futures propres à la société, des chambres à coucher de type occidental ou à la japonaise, des cuisines, des salles de bains, des salles de maintien en forme ou de remise en forme, on y trouve même une salle pour la pratique du culte ainsi qu'une autre exclusivement réservée à la cérémonie du thé, tout simplement incroyable. Ce building est en réalité une petite ville renfermée sur elle même où vivent 24 heures sur 24 tous les programmeurs qu'emploie la firme. Imaginez un peu ça en France, c'est de la pure fiction! Et l'avenir? Avec la libération des pays de l'Est, Konami pense qu'il y a là un superbe marché. Certes encore très peu développé, ce marché et ces pays ne sont pas encore prêts pour accueillir des milliers de consoles sur leur territoire, mais d'ici dix ans et avec une hausse brutale du niveau de vie, il faudra compter dessus.

■ IREM

Une fois quitté les bureaux de Konami, retournons donc à Osaka où sont installés les bureaux d'Irem (dont les initiales signifient: Innovations in Recreational Electronic Media), où nous attendait Mr Akada, responsable comme d'habitude du département overseas. C'est en 1974 avec un capital de trois de millions de yens (environ 120.000 francs) que cette société fut créée pour assouvir le besoin ludique des hommes en vendant et en louant des bornes d'arcade. Divisé en deux département, l'un pour la promotion et la vente de jeux d'arcade, l'autre pour les jeux sur console, Irem a toujours su conserver son image auprès de ses clients. Toujours présente sur le marché des jeux vidéo, cette société a réalisé jusqu'à présent plus de vingt jeux sur Famicom pour un nombre de ventes



La salle de tests d'ASMIK.

supérieur à trois millions et cela rien qu'aux Etats-Unis, vu que nous avons rencontré le responsable des ventes outre-Mer, les chiffres globaux incluant le Japon, il ne les connaît pas. Sur PC Engine, cinq jeux ont déjà été commercialisés. Parmi ceux-ci, les plus connus sont Vigilante, R*Type et Image Fight. Par contre, aucun titre n'a été jusqu'à présent développé pour la Megadrive car Irem, tout comme Konami, ne s'attaque pas au "petit". Il est vrai qu'un parc de 700.000 machines, comparé à quarante millions, c'est vraiment nul. C'est également certainement grâce à cette dévotion à Nintendo qu'Irem a pu être licencié par ce dernier pour développer sur Super Famicom. Leur production sur cette console qui tient de plus en plus toutes ses promesses se nomme R*Type II qui selon toute vraissemblance pourrait être renommée Super R*Type, les gens d'Irem n'ayant pas encore fixé le nom. Bon d'accord, ne nous attardons pas trop sur ces quelques détails et enchaînons immédiatement sur l'avenir de cette compagnie.

Comme toujours chez les Japonais, les projets ne sont pas trop commentés, et une fois de plus il est extrêmement difficile de savoir ce qui se prépare. Seule et unique information, un seul et unique jeu sur PC Engine. Ce jeu, c'est Legend Of Hero Tonma. Ici, vous devrez diriger un petit bonhomme tout à fait dans le genre arcade. Se déplaçant selon un scrolling multidirectionnel, ce jeu de plateau vous permettra de lutter contre tout un tas de petites bestioles super bien dessinées. La sortie de ce jeu est prévue pour le courant du

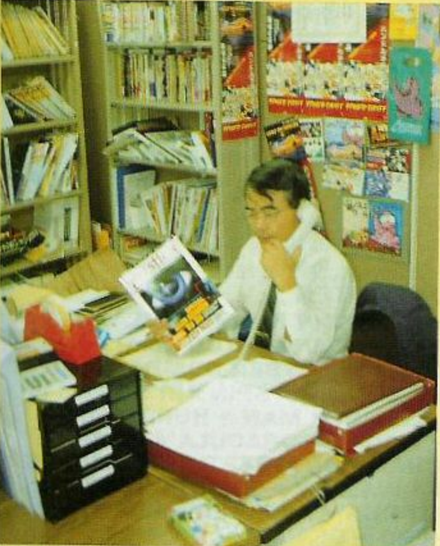
mois de mars. A part cela, pas grand chose, disons-le même carrément car une fois de plus à la question "pourrions-nous visiter votre département recherche?", la réponse est toujours la même et sonne comme une rengaine: "Non, nous sommes désolés mais ce département est interdit aux visiteurs, c'est top secret". Décidément, les Japonais avec leur top secret...

Comme il fallait s'y attendre, Irem ne s'intéresse absolument pas au marché européen car d'après Mr Akada, celui-ci n'est pas encore assez développé pour permettre un bon chiffre d'affaires. Et puis toujours d'après Mr Akada, l'Europe est une région difficile, il y a trop de différences entre les pays, les langues parlées sont trop nombreuses et les divers standards de télévision sont un véritable casse-tête pour nous, Japonais. Parfait, dans ces conditions, n'insistons pas et allons rendre visite à la plus petite des sociétés rencontrées: Asmik, où Mr Futamura a bien voulu nous recevoir.


Erytex sur Megadrive, développé par ASMIK.

■ ASMIK

Organisée différemment des sociétés précédentes, car bien moins importante, Asmik n'en est pas moins active, puisqu'on lui doit déjà sur PC Engine les conversions de Power Drift et de Shinobi, sur Megadrive un jeu de tir inspiré de Skyfox, Air Diver un jeu de rôle en Japonais, Super Hiblyde et qu'elle est sur le point de commercialiser au Japon, et une simulation de catch mettant en scène Kyuty Suzuki (à ne pas confondre avec le constructeur de motos), catcheuse professionnelle très populaire chez les Nippons, Ring Side Angel. Dans le courant de l'année prochaine cette société devrait également réaliser deux nouveaux titres sur PC Engine, qui malheureusment ne nous ont pas été communiqués et deux sur Megadrive dont Erytex, un jeu de tir à tableaux hyper rapide dont nous proposons quelques photos d'écran, et un jeu retraçant les plus grands événements historiques du Japon. Avec une société comme Asmik, il nous a été plus facile de communiquer, cette société étant plus petite que les précédentes comme nous l'avons déjà mentionné, nous avons appris un peu plus sur le coût des développements. Sur Megadrive ces coûts dépendent énormément de la taille mémoire de la cartouche, une cartouche de quatre Mégas vierge coûte par exemple 1900 Yens (environ 80 francs), et lorsqu'on vous aura dit qu'une cartouche sur Megadrive est vendue en moyenne entre 20 et 40 mille exemplaires vous n'aurez pas de mal à comprendre l'argent qu'il faut débourser lorsque les ventes escomptées atteignent plus de 100.000 exemplaires. Et lorsqu'on imagine que c'est encore plus cher pour une console telle que la PC Engine, on comprend fort bien pourquoi les sociétés japonaises essayent de protéger le plus possible leurs nouvelles productions.


M. Futamura : même au téléphone il Nibuslis.

Pour une société comme Asmik, une fois de plus de dimensions bien plus restreintes que les précédentes, il est donc important de ne pas tout miser sur le même cheval et d'élargir le plus possible son horizon. Mais évidemment cet élargissement d'horizon comporte quelques petits inconvénients, comme par exemple l'impossibilité jusqu'à présent d'être licencié par Nintendo pour développer sur la Super Famicom. Mais Asmik ne perd pas espoir, puisque dans le courant de l'année prochaine deux jeux devraient voir le jour sur cette dernière, donc deux contrats en perspective. Sur un tout autre plan nous avons également pu aborder les relations qu'ont les sociétés de jeux japonaises avec la presse. D'une manière générale, on peut dire que ces relations se déroulent de la même façon que chez nous, mis à part un point hyper important. L'impact publicitaire étant bien plus important au Japon, il arrive que certaines compagnies profitent de leur relations pour augmenter la pagination d'un test, mais ce phénomène n'est pas, heureusement, encore très courant. Il n'empêche que pour l'anecdote la première question de Mr Akada d'Irem et cela avant le début de notre interview était "Do we have to pay for this?" ("devons-nous payer pour votre article?). Etonnant, non? (NDLR: et tu as refusé? Viré!). Mais d'une façon quasi-générale (sauf à quelques rares exceptions près), comme nous le confirmaient Mr Kono et Mr Harabayashi du magazine Login, ce sont encore les testeurs qui décident de la pagination. Pour en revenir à Asmik, qui publie également des cassettes vidéo porno de la collection Fascination, l'avenir n'est donc pas bouché pour cette compagnie.

■ LA MORALE

Alors, quelles conclusions tirer du Japon? Il est indéniable qu'au vu des chiffres, le marché européen, et qui plus est le marché français, n'intéresse pas du tout les Japonais. Beaucoup trop de problèmes, et notamment les problèmes de la langue et de standards s'opposent à une commercialisation rapide des productions japonaises. Alors si les Japonais ne viennent pas en Europe, allons donc vers les Japonais, c'est peut-être encore la meilleure méthode pour leur dire haut et fort ce que nous pensons. Pour clamer qu'il ne faut pas nous laisser à la traîne, que nous sommes également, tous aussi intéressés et intéressants que les Américains, que nos sociétés, Loriciel par exemple qui annonce la publication de nombreux titres sur les consoles nipponnes, sont aussi capables que les leurs. Allons leur dire, à ces sacrés nippons, ce que nous pensons et qui sait peut être qu'en 1992 lors du marché unique Européen, nous pourrons vraiment leur faire regretter les positions tenues aujourd'hui.

J'm Destroy


Erytex sur Megadrive, développé par ASMIK.

OUVERTURE D'UN MAGASIN SHOOT AGAIN A GRENOBLE. DANS LA PLUS GRANDE SALLE D'ARCADE DE FRANCE, UN UNIVERS SPATIAL

VIDEOTRONIC

170 Centre Commercial - Grand Place - 1er étage - 38100 GRENOBLE - Tél. : 76.40.55.44

■ GAME-GEAR

1790 F avec 3 jeux : SUPER MONACO GP • COLUMS • PENGO

A venir : Q-LOCK • BASEBALL • WONDER BOY I • MEL SYNDROM • KINEDO

■ NINTENDO 16 BITS

• SUPER FAMICON (date d'arrivée et prix : nous consulter !)
• JOYSPAD
• JEUX : THE SUPER MARIO WORLD • FINAL FIGHT • GRADIUS III • F-ZERO • POPULOUS • SD MASTER (golf) • R-TYPE II • DRAGON FLY • PILOT WINGS • GHOULS'N'GHOST II • BIG RUN

Shoot Again ARCADES

LE SPÉCIALISTE DU JEU VIDÉO PROFESSIONNEL

VOUS REVIEZ D'UNE BORNE D'ARCADE CHEZ VOUS, SHOOT AGAIN ARCADES L'A FAITE !

- ■ ACCEPTE TOUTES LES CARTES LOGIQUES AUX NORMES JAMMA
- ■ ACCEPTE LA CONSOLE NEC
- ■ ACCEPTE LA MEGADRIVE
- ■ BORNE UNIQUEMENT RESERVEE A LA VENTE : 12990 F
- ■ LOCATION DES JEUX JAMMA : 500 F/MOIS



Line 500 PRESTIGE

Shoot Again

145 rue de Flandre 75019 PARIS - Tél. (1) 40.38.02.38/40.34.36.26
Ouvert tous les dimanches de décembre

■ NEC

• PC-ENGINE / CORE GRAFX (avec un jeu)	1290F
• SUPER GRAFX (avec un jeu)	1990F
• LECTEUR CD-ROM (avec un jeu)	2990F
• PACK CORE/CD-ROM	3990F

NOUVEAU

La PC-ENGINE PORTABLE !

Retrouvez, sur un écran LCD couleur d'environ 7 cm, la qualité du PC-Engine ! DECOUVREZ LA PC-ENGINE GT : 2490F (*)

(*) sous toutes réserves

Date d'arrivée : nous consulter



• JEUX

AFTER BURNER II	349F
ALTERED BEAST (CD-Rom)	449F
ARMED FORCE	399F
ATOMIC ROBO-KID	399F
BARUMBA	399F
BASEBALL '89	449F
BATMAN	349F
BATTLE ACE	399F
BE-BALL	349F
BLODIA	299F
BLOODY WOLF	399F
BLUE BLINK	349F
BREAK IN	449F
BULLFIGHT	399F
CHASE HQ	399F
CITY HUNTER	399F
CYBER CORE	419F
DARIUS +	449F
DEVIL CRASH	349F
DIE HARD	349F
DODGE BALL	399F
DON DO KO DON	399F
DOW LOAD	349F
DRAGON SPIRIT	299F
DROP ROCK	299F
F1 CIRCUS	349F
FINAL BLASTER	349F
FINAL LAP TWIN	399F
FINAL ZONE II (CD-Rom)	449F
FORMATION SOCCER	349F
GALAGA 88	349F
GHOULS'N'GHOSTS (SG)	499F
GOLDEN AXE (CD-Rom)	449F
GOLF BOY	249F
GOMOLA SPEED	349F
GRAND ZORK (SG)	399F
GUNHED	399F
HEAVY UNIT	399F
HELL EXPLORER	349F
IMAGE FIGHT	349F
KING OF CASINO	349F
KLAX	399F
KNIGHT RIDER	399F
LEGENDARY AXE	399F
MANIAC PRO WRESTLING	399F
MOMOTAROH SHOW	349F
MOTOBIKE	449F
MOTO ROADER	299F
MR HELI	399F
NAXAT OPEN	399F
NEW ZEALAND STORY	399F
NINJA SPIRIT	349F
NINJA WARRIORS	399F
OPERATION WOLF	349F
ORDYNE	399F
P47	399F
PARANOIA	399F
PC KIDD	399F
POWER LEAGUE III	349F
POWER DRIFT	399F
PUZZNIC	299F
R-TYPE	399F
RABIO LEPUS SPECIAL	349F
RASTAN SAGA II	349F
RED ALERT (CD-Rom)	449F
SHINOBI	449F
SIDE ARMS	349F
SIDE ARMS SPECIAL (CD-Rom)	399F
SOKOBAN WORLD	299F
SPACE INVADERS 90	199F
SPLATTER HOUSE	399F
STRANGE ZONE	349F
SUPER DARIUS (CD-Rom)	449F
SUPER FOOLISHMAN	349F
SUPER STAR SOLDIER	349F
SUPER VOLLEY-BALL	349F
TIGER HELI	399F
TIGER ROAD	399F
USA PRO BASKET	399F
VEIGUES	349F
VIGILANTE	299F
VOLVIEF	399F
W-RING	299F
WATARO	349F
WONDER BOY II (CD-Rom)	299F
WONDER BOY III (CD-Rom)	399F
WORLD BEACH VOLLEY	299F
WORLD COURT TENNIS	349F
XEVIOUS	399F

• NOUVEAUTES :

YS III (CD-Rom) • MOMOTAROH SHOW II • AERO BLASTER • CADASH • PARSOL STAR • AVENGER (CD-Rom) • THUNDERBLADE • MASTER CHESS • CYBER COMBAT POLICE • LEGION (CD-Rom) • 1943 • ZI-PANG • SPIN AIR • VALIS III (CD-Rom) • KICK BALL • BOMBER MAN • HURRICAN • LEGEND HERO OF TONMAN • SON OF DRACULA • BURNING ANGEL • SAINT DRAGON • CHAMPION WRESTLER • MARKEN MAZE • VIOLENT SOLDIER • WALABY • TOY SHOP BOYS • CYBER COMBAT POLICE • OUT-RUN • AVENGER • RAMMA 1/2 • LEGEND OF THREE HERO • DEAD MOON • TITAN

RABIO LEPUS SPECIAL

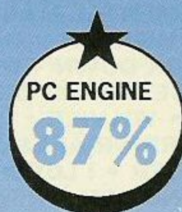


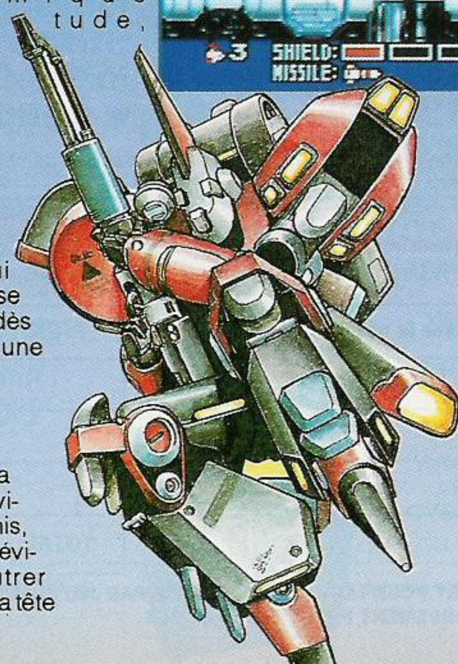
Comme son nom ne l'indique peut-être pas, Rabio Lepus Special est un jeu de tir à scrolling horizontal. En connaissant les mérites de la PC Engine dans ce style de jeux bien «Destroy», on ne s'étonnera pas donc de voir un jeu comme Rabio Lepus venir allonger le nombre de titres déjà très important en ce domaine sur cette machine. L'histoire commence alors que la planète (j'aurais vraiment voulu vous donner le nom de cette planète, je m'en veux à mort de ne pas vous le donnr ce nom, mais essayez de comprendre mon désarroi, chers lecteurs, toute la doc que j'ai entre mes mains est en Japonais... Merci de votre compréhension) vient de se faire envahir, par je ne sais encore quelle terrible catastrophe horrible à en croire la petite bande dessinée servant de doc. Enfin, je vous épargnerai tous ces détails qui n'ont que très peu d'importance pour la bonne compréhension du jeu en lui-même; et entrons de suite dans le vif de l'action. Ah ben tiens, oui, à propos de l'action, puisqu'on y est, parlons-en. L'une des principales originalités de ce Shoot'Em Up réside dans le graphisme et dans le dessin d'un vaisseau spatial que vous dirigez. En fait ce n'est pas un vrai vaisseau cosmique comme d'habitude, puisque dans Rabio Lepus vous dirigez une véritable entité vivante, qui bouge, qui refile des coups de poings aux plus proches de ses adversaires, qui s'énerve et qui se casse la gueule dès qu'il rencontre une paroi. Ceci est par ailleurs relativement exaspérant à la longue, car il faudra non seulement éviter les tirs ennemis, mais également éviter de se vautrer lamentablement la tête la première dans un mur ou tous autres obstacles placés ça et là le long du parcours. Comme tous les jeux de tir sur PC Engine et ce contrairement à la Megadrive, Rabio Lepus est totalement en plein écran, seule une petite bande noire en bas de l'écran vous permet de connaître votre situation au niveau des boucliers de protection (vous en possédez trois au départ), de votre réserve en missiles, du stage dans lequel vous êtes, et le nombre de points que vous aurez gagné à la sueur de votre front. Pour sanctionner chacun des sept niveaux que comporte Rabio Lepus vous devrez affronter les habituels monstres de fin de tableau. Encore plus coriaces que les plus difficiles des jeux de tir sur PC Engine, ces monstres vont méneront la vie dure. Des options gagnées lors de la destruction de certains monstres vous permettront d'augmenter le nombre de missiles, d'accroître votre niveau d'énergie, des carottes, nourriture préférée des Lepus, vous redonneront des boucliers utiles pour les luttes futures. Au cours de votre conquête acharnée pour la liberté, vous rencontrerez des adversaires aussi divers que variés, vous pourrez même tirer sur les têtes fort bien digitalisées de certains des programmeurs. A part cela Rabio Lepus est un excellent jeu de tir, difficile à souhait et où le plaisir de jouer reste intact.

J'm DESTROY



EDITEUR : VIDEO SYSTEM
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 17
SON: 15
DIFFICULTE: 18
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON





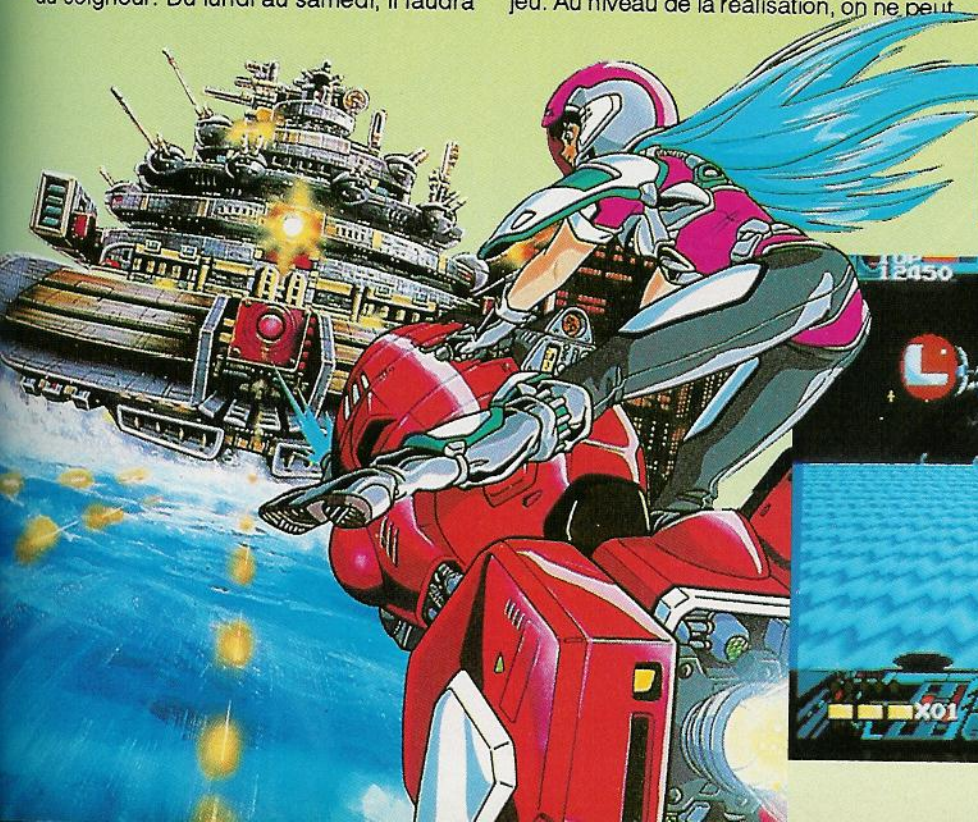




BURNING FORCE

Le nombre de jeux que développe la société Namcot sur PC Engine et sur Megadrive est réellement très impressionnant. A croire que tous les programmeurs sur consoles ne créent que pour eux. Peut être est-ce le cas, ou peut-être pas mais une chose est sûre, c'est que leur toute dernière production sur Megadrive se nomme Burning Force. Toute l'action de ce jeu se déroule de la même manière que l'illustre Space Harrier. Le joueur que vous dirigez est vu de dos, les ennemis arrivant de face et grossissant au fur et à mesure de leur approche. Bien évidemment cette technique de grossissement n'est pas aussi propre et nette que celle de la console Neo-Geo ou même que celle de la Lynx, la Megadrive n'ayant pas, rappelons-le, en Hard un circuit spécialisé dans le domaine des étirements de sprites. Mais amateurs et/ou possesseurs de Megadrive, rassurez-vous car le résultat sans être réellement spectaculaire est tout de même très bon. Si dans Burning Force on retrouve la même gestion de sprites que dans Space Harrier on y retrouve également le même principe du «tapis de couleur» qui suit chacun de vos déplacements. Dès le départ vous chevauchez une moto de l'espace, le petit moteur connu au vingtième siècle est remplacé ici par deux réacteurs à faire pâlir les Mirage 2000, fierté de notre aviation. Outre le fait que cette moto soit sur-équipée d'armements en tous genres dès les premiers pas dans Burning Force, il est également possible de modifier et de customiser sa force de dissuasion en récupérant des bonus dispersés au cours des différents niveaux. En parlant de niveaux, précisons que l'histoire se déroule sur six jours donc sur une semaine moins le dimanche, jour du seigneur. Du lundi au samedi, il faudra donc butter, enfoncer, pulvériser, détruire, anéantir l'ennemi afin qu'il arrête de vous prendre la tête pendant des lustres. Evidemment les choses ne sont pas faciles, puisque plus vous avancez dans l'aventure et plus l'action devient rapide et plus vos doigts en prennent un coup. Essayez donc de tirer mille fois de suite sur le bouton Fire le plus rapidement possible sans avoir de crampe, après appelez-moi si vous pouvez encore composer le numéro. Heureusement un menu option vous permet de sélectionner et la mise en œuvre de l'autofire, et le choix du niveau de jeu: facile ou difficile. Ce menu permet également de sélectionner la configuration des boutons ainsi que l'écoute des musiques et sons du jeu. Au niveau de la réalisation, on ne peut pas reprocher grand chose à Burning Force, l'action est rapide, le maniément de la moto sidérale ainsi que du vaisseau cosmique que vous aurez à diriger dans une seconde partie est efficace et les musiques donnent un rythme soutenu à l'ensemble. Mes seuls petits reproches se situeront au niveau de la durée de vie du jeu. Tout comme Space Harrier, Burning Force est un vrai jeu d'arcade, lorsqu'on y joue une heure voire deux heures on s'éclate vraiment, mais très vite le jeu lasse et on le laisse tomber. J'estime que lorsqu'on claque quatre cents balles dans un soft la moindre des choses c'est d'avoir un jeu d'une durée de vie un peu plus longue, alors les jeux sur Neo-Geo j'en parle même pas.

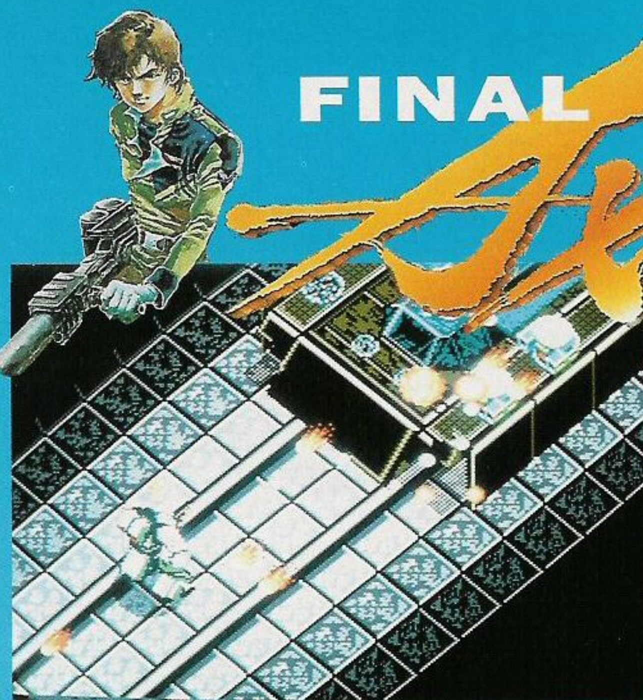
J'm DESTROY



EDITEUR : NAMCOT
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 17
SON: 17
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON



FINAL ZONE Axis



MEGADRIVE 68%

EDITEUR : WOLFTEAM
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 11
MANIABILITE: 12
SON: 15
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON

Dans Final Zone Axis vous êtes aux commandes du dernier cri en matière de robot modulable, même Goldorak s'est retourné dans sa tombe lorsqu'il a appris les capacités de ce petit prodige de technologie. Des dizaines d'options sont ainsi envisageables, si une arme ne vous convient pas, aucun problème, appuyez sur le bouton C et changez la configuration de base à votre guise. Si le simple petit tir du départ ne vous plaît pas, si vous le trouvez trop lent et pas assez précis, qu'à cela ne tienne, changez-le et prenez le megablast à répétition ultra-perfectionné. Evidemment, lorsque le robot se fait toucher votre énergie s'estompe rapidement et votre puissance de tir s'amenuise pour devenir très vite insignifiante. Heureusement, au gré de votre chasse, vous serez à même de découvrir de nouvelles options et de nouveaux tirs permettant de redevenir le robot tant jalousé. L'originalité de Final Zone Axis c'est la manière dont l'action est représentée à l'écran, tout est en pseudo-trois dimensions, ce qui confère malheureusement au jeu un manque de maniabilité, la perception 3D n'étant alors pas très précise. De plus, le scrolling multi-directionnel, chose rare sur Megadrive, s'il est rapide se révèle saccadé et fatigue les yeux très rapidement. Les ennemis que vous affronterez au cours des sept tableaux que comporte FZ Axis sont divers et variés, ainsi vous lutterez contre des hélicoptères, des tanks, des chars d'assauts - en fin de niveau - mesurant au bas mot deux ou trois écrans de long. Certes, le résultat est assez impressionnant et change de l'ordinaire, mais malheureusement la réalisation ne suit pas. Dommage donc pour ce jeu, qui était pourtant promis à un bel avenir, l'idée première étant fort intéressante.

J'm DESTROY

JACK NICKLAUS WORLD TOUR GOLF





Ce n'est pas la première fois qu'une vedette internationale donne son nom à une simulation sportive. Jack Nicklaus World Tour Golf n'est également pas la première simulation de l'un des sports les plus pratiqués, avec le baseball, au Japon, puisqu'avant lui, Super Albatross jouait déjà ce rôle. Par contre, c'est la première fois que l'on voit une simulation aussi bâclée et ratée que celle-là. Certes, si en guise d'introduction on a droit à un petit dessin animé relativement bien réussi ma foi, le jeu en lui-même est d'une réalisation ridicule pour une machine du niveau de la PC Engine. Si dans Jack Nicklaus World Tour Golf on retrouve toutes les caractéristiques du parfait jeu de golf (choix des clubs, influence des pentes et du vent, force et effet dans la frappe de balle, etc...), si la représentation des seize terrains est entièrement en trois dimensions, on est bien loin de tenir là un bon jeu. Le graphisme est par exemple d'une simplicité étonnante en regard des capacités offertes par le CD Rom. La gestion de l'écran est d'une lenteur telle qu'il faut facilement attendre une minute avant de jouer le coup suivant. Comme c'est encore trop souvent le cas lorsqu'on a faire à un jeu sur CD Rom, presque tous les textes sont en japonais, ce qui gêne une fois de plus une bonne approche. Mais pourquoi donc les programmeurs de Victor Musical Industries ont-ils réalisé un si piètre jeu sur un aussi bon support? Si vous trouvez la réponse, écrivez-moi.

J'm DESTROY

EDITEUR : VICTOR MUSICAL INDUSTRIES
GRAPHISME: 10
ANIMATION: 12
SON: 19
REALISME: 10
PRIX: 450 FRANCS ENVIRON

CD-ROM 41%





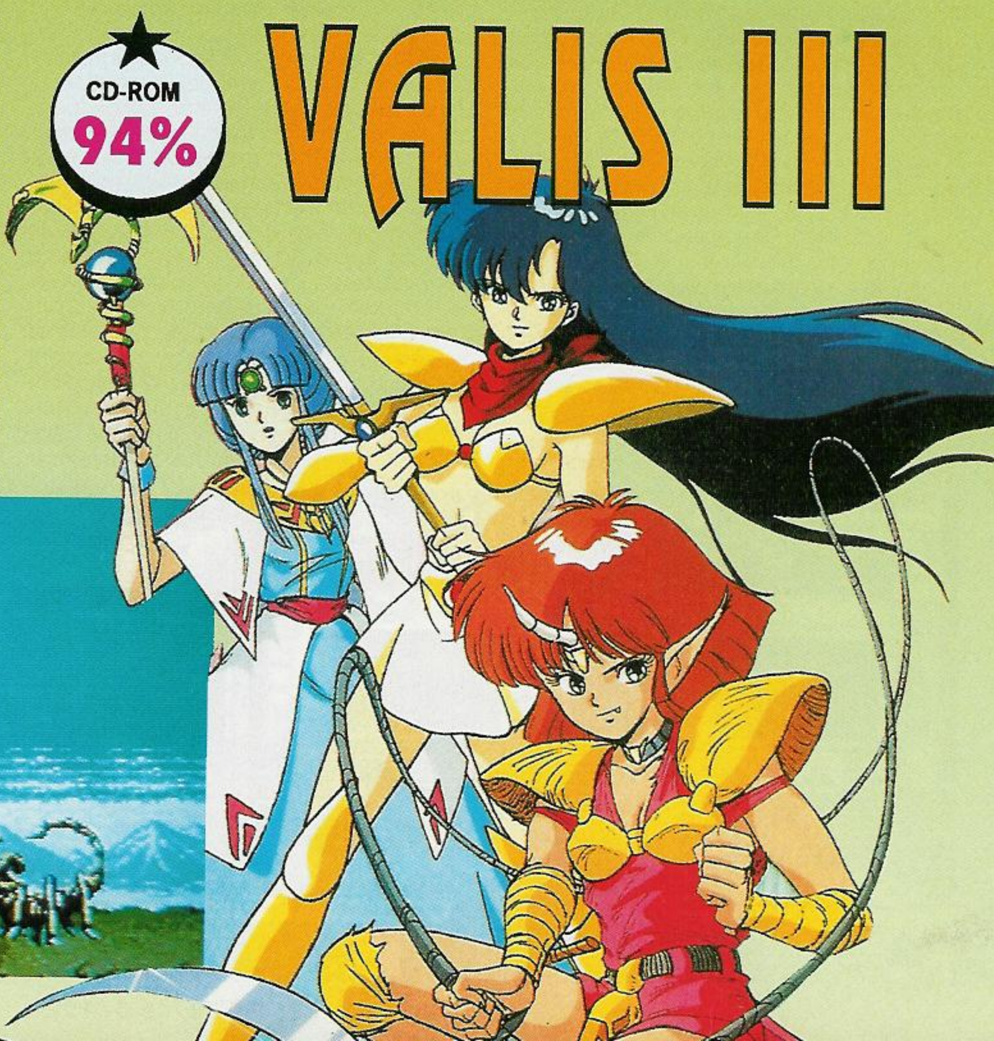
Ahhh, ce coup-ci, Valis III n'est pas un jeu inconnu aux possesseurs de PC Engine et surtout aux possesseurs de CD Rom, puisque son grand frère Valis II était l'un des meilleurs jeux disponibles sur ce support. Que dire? Effectivement Valis III était un programme très attendu par bon nombre d'entre vous après avoir lu une de nos news sur ce jeu. Si il est vrai que bon nombre de nos lecteurs attendaient la sortie de Valis III sur CD Rom, il est également vrai que jusqu'à présent beaucoup de jeux utilisant cette technologie étaient soit injouables car comportant trop de Japonais, soit totalement inintéressants et n'apportant rien par rapport aux jeux en carte. Oui mais voilà, Valis III est enfin disponible. Bien évidemment, avant de rentrer de plain pied dans ce nouveau monde fantastique, les petits dessins animés toujours aussi impressionnants permettent au joueur de se plonger tout de suite dans le feu de l'action. Après avoir récupéré votre épée magique perdue au fin fond d'un précipice, l'aventure peut enfin commencer. Comme dans le précédent épisode, Valis II, à l'écran vous dirigez toujours la valeureuse Yoko, guerrière parmi les guerrières, celle-là même que vous dirigiez dans la seconde partie de Valis. Armée de son épée magique qu'il lui est possible de customiser afin qu'elle dégage de gigantesques arcs de flammes grillant ainsi tous les adversaires placés sur son passage en fonction des options présentes au cours du périple. Comme on ne change pas une recette qui marche, Valis III suit pas à pas les étapes de son prédécesseur. Le jeu se déroule donc suivant le même principe de scrolling multi-directionnel à la différence près qu'il est encore plus souple et plus rapide que celui de Valis II, toujours de la même manière, à la fin de chaque niveau, un monstre de fin tentera d'arrêter Yoko dans sa progression vers les tableaux supérieurs. Ensuite, de superbes dessins animés complétant ceux de l'introduction, vous permettront de mieux connaître l'adversaire immédiat que vous allez rencontrer. Si le scrolling de Valis III est meilleur que celui de Valis II, il en est de même pour l'animation de Yoko ainsi que celle des différents monstres qui se dresseront devant vous. Seule la musique reste d'une qualité identique, mais il est vrai que dans ce domaine précis, la qualité sonore était déjà tout bonnement parfaite. Mais la qualité principale de Valis III réside une fois de plus dans le plaisir de jouer, on ne peut s'empêcher de continuer et de reprendre une nouvelle partie tant les écrans graphiques des divers lieux visités sont variés et superbes. On passe allégrement des hauteurs des villes américaines aux chutes d'eau des montagnes avec de superbes dégradés de bleu dignes des meilleurs jeux d'arcade. Comme vous l'avez sans doute compris, si vous possédez un CD Rom, inutile d'aller chercher plus loin, Valis III est tout simplement un des meilleurs jeux du genre.

J'm DESTROY

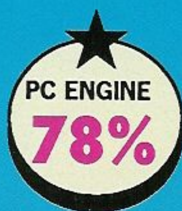
EDITEUR : LASERSOFT
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 18
SON: 20
PRIX: ENVIRON 450 FRANCS

CD-ROM
94%

VALIS III

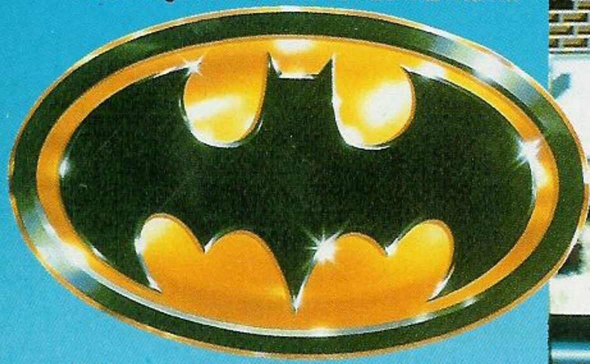






BATMAN

Depuis que les droits de Batman ont été rachetés par Sunsoft, cette société japonaise en profite à donf pour convertir ce jeu sur un max de consoles, ainsi la Gameboy, la Megadrive et la NES ont déjà eu droit à leur version de Batman, et c'est maintenant au tour de la PC Engine de pouvoir jouir de la présence de la vedette masquée jouée à l'écran par Michael Keaton... Et qui s'en plaindrait? Pas moi, je vous l'assure. On connait le brio avec lequel cette compagnie a réalisé les précédentes versions de ce jeu. Cependant et alors que sur les autres consoles Batman est un jeu de plateaux pure tradition, cette dernière conversion sur PC Engine se déroule dans un dédale de labyrinthes vu de trois quart haut. Imaginez une sorte de Pac-Man Remix

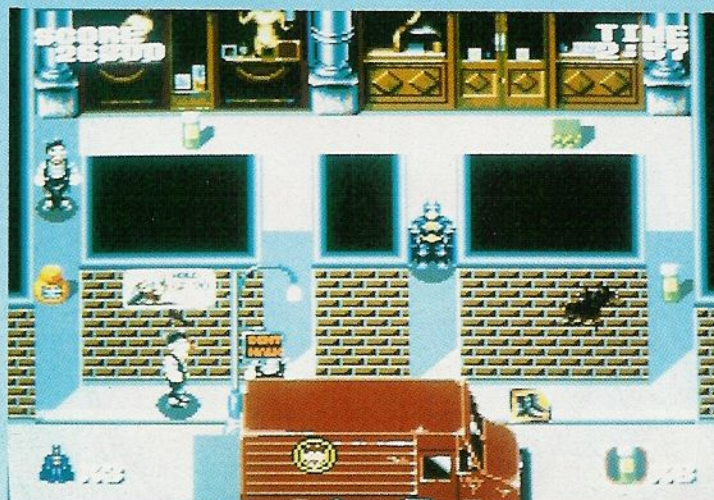


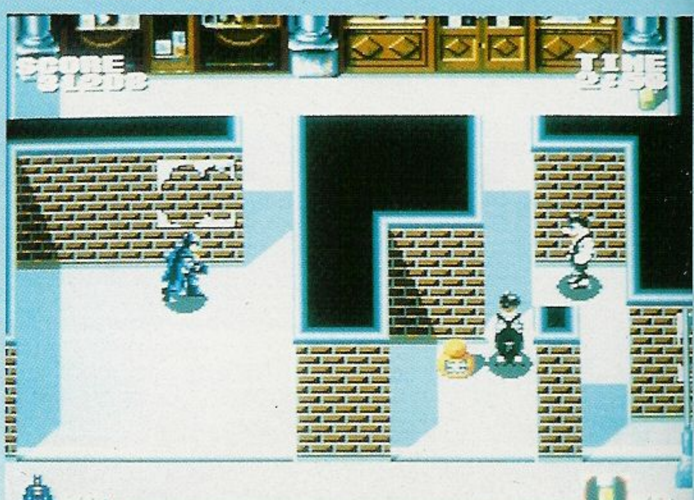


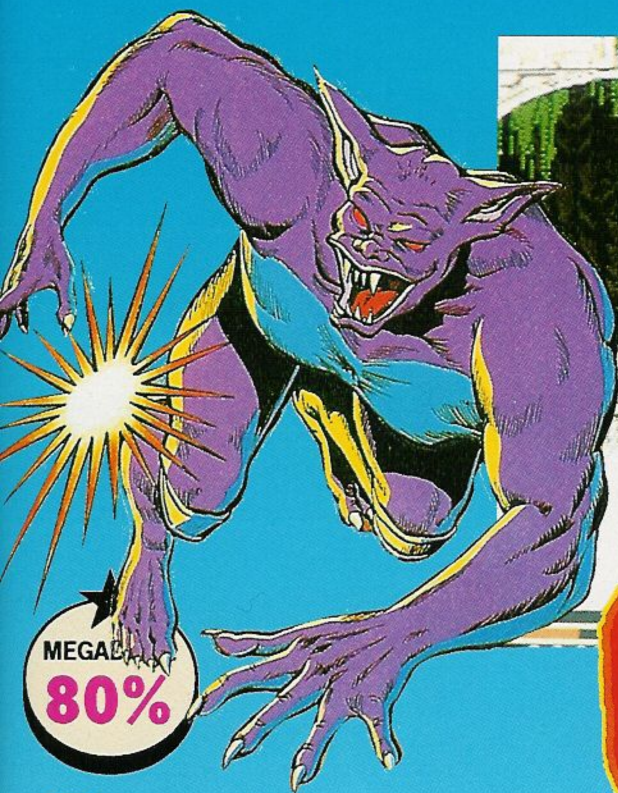
1990 et vous aurez Batman sur PC Engine. En tout cinq scènes sont disponibles. L'action se déroule tour à tour dans les rues de Gotham City, dans le musée de la ville, dans l'usine de produits chimiques Axis, la base du gang du Joker où vous devrez déposer une bombe à l'endroit stratégique permettant de détruire toute l'usine d'un coup. Au cours du quatrième niveau vous devrez dégager tous les ballons chargés de gaz toxique. Décidément le Joker vous en réserve des belles et des pas mûres! Ce n'est que durant le tout dernier niveau que vous serez à même de terrasser une bonne fois pour toutes l'immonde Joker réfugié dans la cathédrale principale de la ville. Armé de votre Bat-boomerang, vous pourrez également récupérer sept types d'armes différentes: la chauve-souris permet d'accélérer la vitesse du Bat-boomerang, les bottes décuplent la rapidité de déplacement de Batman, les «L» donnent au Bat-boomerang plus d'autonomie et augmentent la longueur de sa trajectoire lors d'un lancé, les trois chauves-souris raccourcissent le temps de lattence (tiens, ça me rappelle mes cours de physique!) entre le moment où l'on décide de tirer et le tir en lui-même. Lorsque Batman s'empare d'une pendule, le temps imparti à chaque tableau augmente d'une minute, la pomme fait disparaître tous les ennemis à l'écran et enfin l'étoile est certainement l'arme la plus efficace puisqu'elle vous rend invincible pendant suffisamment de temps pour vous permettre d'accomplir votre tâche en toute quiétude. Comme on en a maintenant l'habitude dans ce type de jeu, un système de mots de passe permet de reprendre une partie en cours, plus de problèmes si vous ne finissez pas l'aventure d'un trait. Contrairement aux versions des autres consoles, Batman n'est malheureusement pas aussi intéressant, le jeu se déroulant toujours de la même manière du premier au dernier niveau. Cependant et malgré cette certaine monotonie, toute relative car Batman est quand même très agréable à manipuler, la réalisation de ce jeu est bonne. Certes on est loin des graphismes de la version Megadrive, mais tous les sprites ainsi que tous les graphismes sont bons et joliment dessinés. Animé par un scrolling multi-directionnel ma foi honnête, Batman reste un jeu tout à fait correct, mais qui déçoit par rapport aux réalisations sur les autres machines. Mais alors pourquoi les programmeurs de Sunsoft ont donc changé le principe du jeu, mystère et boule de gomme, comme dirait l'autre.

J'm DESTROY

EDITEUR : SUNSOFT
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 16
MANIABILITÉ: 17
SON: 16
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON





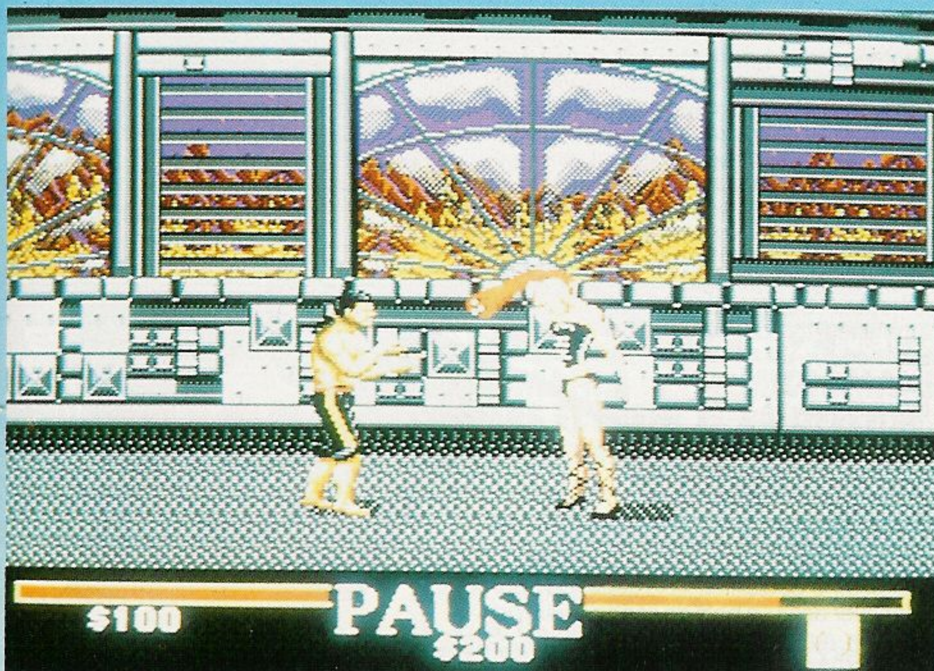




FATMAN

Après une page de présentation où le maître des lieux, une espèce de pachyderme grassouillet, vous souhaite dans un excellent anglais digitalisé, la bienvenue dans le palace des combats, le choix vous est donné entre deux types de jeu: le jeu en solitaire, l'ordinateur s'occupant alors de la gestion des adversaires, ou le jeu à deux si vous possédez toutefois deux joysticks, et sur Megadrive un joystick c'est pas toujours très facile à trouver, pas mal de magasins étant encore en rupture de stock. Une fois cette sélection effectuée, on rentre très rapidement dans le vif du sujet et l'action ne se fait guère attendre. Fatman est un jeu de combat mettant en scène deux adversaires l'un en face de l'autre, de la même façon que "The Way Of The Exploding Fist" pour les nostalgiques du C64 et du CPC. Pour détruire l'ennemi et ainsi passer au niveau supérieur où un autre combattant vous attend, encore plus coriace que le précédent, vous n'avez au départ que vos pieds et poings ainsi qu'un sort de magie. A votre disposition, dix coups simples (coups de pieds, coups de poings, saut périlleux avant-arrière, coups de pieds sautés, etc...) vous permettront de vous débarrasser des adversaires les moins accrocheurs. Pour la suite, vous pourrez et vous devrez utiliser des sorts de magie que vous aurez préalablement sélectionnés par le biais des menus disponibles à la fin de chacune des rencontres victorieuses. Ainsi et grâce aux gains en liquidité obtenus après une victoire, vous aurez la possibilité de sélectionner et de choisir douze sorts différents. Parmi les plus efficaces d'entre eux, notons: le "No jump" empêche l'adversaire de sauter et le prive ainsi d'un des coups les plus meurtriers, le "Freeze" gèle pendant quelques secondes les actions du combattant opposé vous permettant ainsi de lui en mettre plein la gueule en un minimum de temps, le "shield", bouclier en français, vous protégera des coups adverses mais là encore son action est limitée dans le temps, à vous de savoir quand et pourquoi l'utiliser. Outre la possibilité d'acheter de nouveaux sorts, l'argent gagné vous permet également de reprendre de l'énergie ou des points de vie, et d'augmenter la puissance d'impact de certains de vos coups, une jauge vous permettra alors de connaître exactement votre état physique. Si dans Fatman l'action n'est pas très variée, il faut toujours sauter, éviter les coups adverses, la possibilité d'utiliser de la magie égaye et rend les combats moins monotones. Coté réalisation on ne peut absolument rien dire, les graphismes des huit monstres et de l'environnement sont impeccables, chacun des mouvements est parfaitement bien enchaîné par une bonne suite logique de dessins. Les décors de fond changent à chaque nouvel adversaire, et sont animés par des scrolling horizontaux sur plusieurs plans permettant une plus grande aire de jeu. Bien que ce jeu ne soit encore disponible que sur la Megadrive d'import parallèle, il est à noter que toutes les indications à l'écran sont en anglais, ce qui facilite grandement les choses, bien que pour ce genre de jeux les dialogues ne sont pas d'une très grande importance, enfin, c'est quand même une très bonne chose. En définitive et surtout lorsqu'on joue à deux, Fatman est un jeu rapide et très agréable qui fera passer de bons moments de luttes acharnées entre amis.

J'm DESTROY



EDITEUR : SANRITSU
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 16
SON: 15
PRIX: ENVIRON 400 FRANCS
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

DARK LEGEND

EDITEUR: VICTOR MUSICAL IND.
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 16
SON: 15
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON





Alors que la Terre n'était encore qu'une énorme planète truffée de monstres préhistoriques, l'homme déjà assoiffé de pouvoir ne pouvait résister à dominer le monde. Alors que les forces du mal s'emparaient de la planète, un guerrier aux allures de Conan, joué à l'écran par la baraque Schwarzy, ne pouvait tolérer pareille situation. Avant de partir pour une aventure dont personne ne connaît l'issue, l'aventurier musclé et téméraire tint à peu près ce langage: «Eh toi, saleté de pourriture de la pire espèce, rends toi ou ça risque de chauffer pour tes sales horribles oreilles». Malgré ces insultes qui en auraient découragé plus d'un, rien ne se passa dans ce royaume digne des plus grandes productions hollywoodiennes. Ne tenant plus sur place, le sang bouillonnant, les muscles gonflés par des séances d'entraînement acharnées au Gymnase Club local, votre épée magique donnée en mains propres par le grand Bronxor en personne, vous partez à l'aventure pour une lutte sans pitié contre les forces obscures du mal. Bon, trêve de balivernes, dans Dark Legend, connu également sous le nom de Legendary Axe II, l'heure n'est pas à la plaisanterie. Tout comme Legendary Axe, Dark Legend est un jeu de plateau à scrolling multidirectionnel dans la pure tradition des meilleurs jeux de bornes d'arcade. Avant d'atteindre la fin de cette fantastique aventure mythologique, notre Conan devra parcourir de nombreux tableaux, traverser des lieux où même Schwarzy le vénéré n'oserait s'aventurer, s'enfoncer dans des marécages hideux et remplis de monstres, remonter sur des blocs de pierres les chutes d'eau à contre-sens, bref, surmonter tous les pièges qui font des jeux de plateforme les plus grands succès des bornes d'arcade. Evidemment, comme dans tous les softs de ce style, lorsque vous tuez certains types de monstres, ceux-ci pourront libérer quelques options. Certaines permettront à Conan d'augmenter la puissance de son épée magique, vous vous souvenez, celle qui lui a été donnée par Bronxor le terrible, d'autres lui permettront de récupérer des points d'énergie, ou transformeront la dite épée en une hache, ou en une espèce de yoyo dirigeable dans les huit directions permises par le joypad. Techniquement parlant, Dark Legend est remarquablement réalisé. On a vraiment l'impression de jouer avec une véritable borne d'arcade. Le scrolling multidirectionnel, malheureusement encore sur un seul plan, est irréprochable. Bien que le graphisme soit d'une façon générale assez sombre, il permet néanmoins de plonger le joueur dans une ambiance torride, où l'horreur règne en maître. J'en veux pour preuve que bien souvent pour abattre certains ennemis, il faut s'y reprendre à deux fois, la première fois pour le décapiter, et la seconde pour l'achever dans un bain de sang n'ayant rien à envier au meilleur des "Vendredi 13". Si vous aimez les jeux de plateaux, si vous aimez la violence, si vous aimez l'action et l'aventure, si vous aimez les paysages obscurs, aucun problème: Dark Legend, vous adorerez.

J'm Destroy

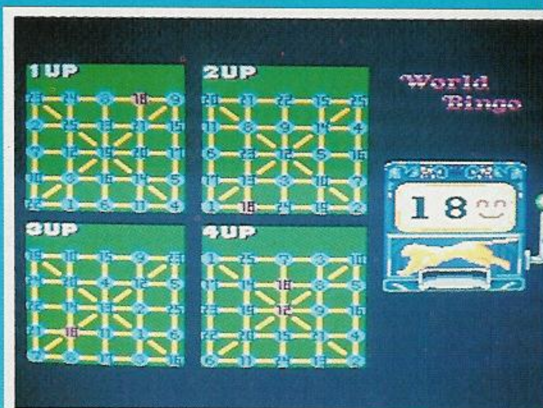




Parlour Games™

EDITEUR SEGA
GRAPHIQUE: 15
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 16
SON: 13
PRIX: 400 F ENVIRON



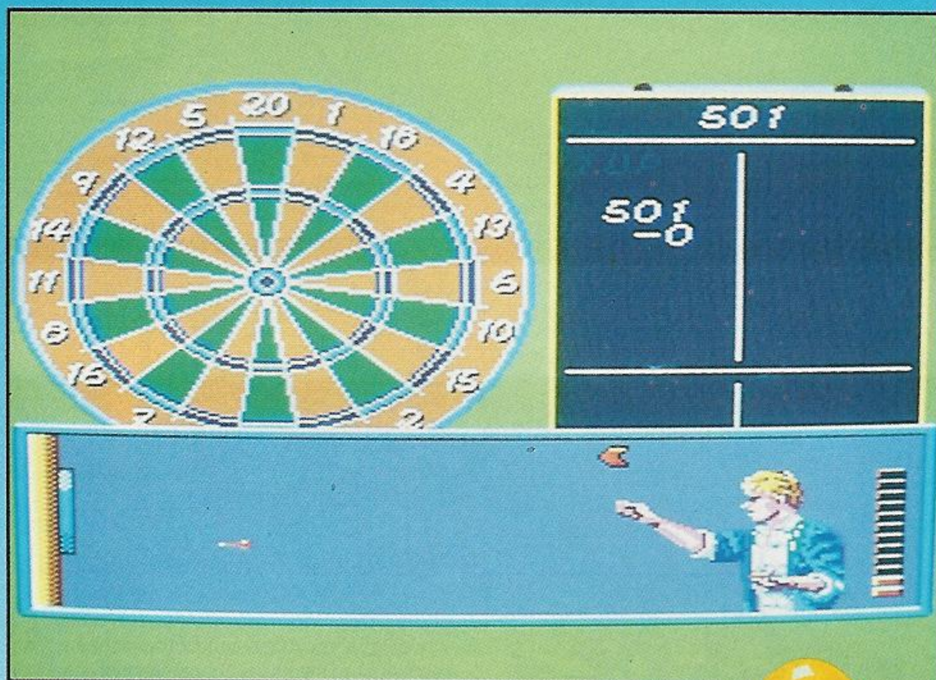


Sega a tout compris. Longtemps spécialiste des jeux de tir à outrance, cette vénérable maison étoffe un catalogue déjà bien fourni avec des jeux à pratiquer en famille, calmement, sans tuer personne. Bien sûr, la violence exprimée à travers nos consoles permet à tout a chacun de se défouler à bon compte comme l'expliquerait n'importe quel psychiatre à 500 balles la séance, mais on peut trouver beaucoup de plaisir à une simple partie de billard, ou à une partie de fléchettes. Justement, Parlour Games propose ces deux jeux de société avec en prime un «World Bingo», jeu fort méconnu chez nous mais dont les vieilles anglaises raffolent les après-midi pluvieux entre deux tasses de thé.

Parlons d'abord du billard. S'il ne s'agit en aucun cas du meilleur du marché et si ses possibilités sont largement battues en brêche par les derniers «Hits» sortis sur Amiga, ST ou PC, il n'en reste pas moins agréable à jouer. On a le choix entre quatre jeux différents: un jeu simple, le neuf boules, le cinq boules et la Rotation, variante réservée aux champions. Inutile que je vous rappelle les règles, tout le monde les connaît. Pour les fléchettes, même topo: quatre parties au choix, mais un coup de main spécial est nécessaire pour réussir à marquer des points. On positionne le lanceur avec une touche, on la garde enfoncée jusqu'à la puissance voulue, on la relâche, et on rappuie dessus... Ça a l'air dur, mais c'est facile et très drôle, surtout à plusieurs. Là encore les quatre variantes varient les plaisirs à l'infini. Rien que ces deux jeux-là justifient l'achat de cette cartouche, mais «World Bingo» n'est pas mal non plus. Combinant les machines à sous et le bingo, il s'agit de gagner le plus d'argent possible en misant des sommes allant de 1 à 100 dollars, plus on joue gros, plus ça rapporte, mais plus on perd! Logique implacable des chiffres, c'est tout de même moins dangereux qu'au casino...

Ce qui semblera à certains un inconvénient majeur sera pour les autres un avantage suprême: cette cartouche est géniale à condition d'être au moins deux à y jouer. Car le challenge devient passionnant contre un adversaire de chair et de sang plutôt qu'une bête machine incapable d'apprécier toutes les subtilités de votre jeu. On peut, si on est vraiment seul comme un chien, jouer contre la console, mais franchement, ça devient vite lassant. Maintenant, si vous êtes deux et pas du même sexe, possible que ce soient pas les jeux vidéo qui vous conviennent le mieux. Mais cela ne nous regarde vraiment pas...

Misoju





PALAMEDES

Les gens adorent lancer des dés. Cela peut paraître incroyable, mais pour bon nombre de personnes, ce jeu est une passion. Eh bien, ne croyez pas que Palamedes est un jeu de 421, le scénario de ce jeu sort tout droit du cerveau speedé d'un programmeur un peu détruit de la tête, on lui en veut pas.

Entre des murs à la Tetris, des petits personnages, dans le plus pur style japonais, balancent des dés contre des lignes d'autres dés qui descendent de haut en bas. Le but est de faire disparaître un nombre déterminé de lignes de dés, sachant que pour détruire un cube, il faut lui lancer un cube de même chiffre dans la gueule.

La manipulation est des plus simples: le bouton A permet de lancer les dés, et le bouton B permet de changer le chiffre représenté sur le dé qui se trouve dans les mains du personnage.

Bon, le principe est hyper simple, non? Vous vous dites que c'est un jeu pour les lents de la tête, pour les sans réflexes, bref, un jeu pas pour vous étant donné que vous êtes un roi des jeux vidéo. Eh bien détrompez-vous. Palamedes est très difficile. Tout d'abord parce que ça va très vite, il faut donc avoir de bons réflexes, et qu'en plus il faut réfléchir et analyser pour déterminer quel est le meilleur coup à faire dans les 30 centièmes de secondes qui suivent.

D'autre part, un autre mode de jeu est disponible: le mode compétition. Dans ce type de jeu, vous affronterez des autres joueurs en tournoi, sur le même écran, chacun votre partie, sachant qu'à chaque ligne détruite, vous en rajoutez une à l'adversaire, et que l'on perd quand une ligne atteint le sol.

Les matchs en compétition ont lieu en un nombre de sets au choix, et le tournoi se déroule par élimination directe.

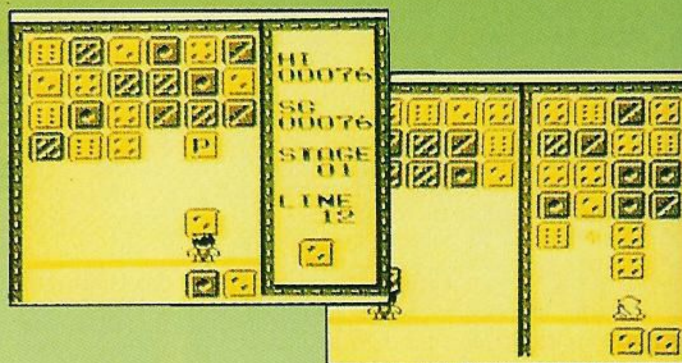
Vous l'avez compris, parce que vous êtes pas des abrutis, Palamedes est intéressant à souhait, difficile à souhait, rapide à souhait, tout à souhait.

SEB

GAME BOY 80%

EDITEUR: HOT.B
GRAPHISMES: 15
ANIMATION: 14
SON: 15
MANIABILITE: 17
PRIX: 200 FRANCS ENVIRON.





BOULDER DASH

Les anciens de la micro maintenant possesseurs d'une Gameboy vont sûrement avoir des relents de nostalgie en lisant ces quelques lignes. Car figurez-vous que le mythique Boulder Dash vient de sortir sur la portable de Nintendo. Pour ceux qui ne connaîtraient pas ce sapeur de nuits de sommeil, voici le principe du jeu.

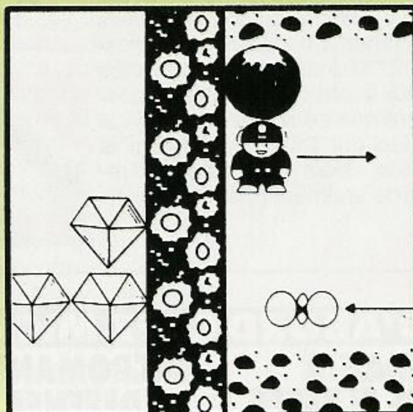
Un petit bonhomme est, par on ne sait quel malheur, enfermé dans des dédales souterrains. Ces lieux sont remplis de rochers roulants, de murs de pierres et de monstres innommables. Le but de notre héros, si héros il y a, est de récupérer un nombre déterminé de diamants dans chaque tableau. Pour cela il peut creuser le terrain, provoquer des avalanches afin d'accéder à certains diamants, ou pour ratatiner des monstres un peu trop entreprenants.

Au début du jeu, après avoir choisi le mode un ou deux joueurs (uniquement avec deux Gameboy reliées), vous devrez choisir dans quel monde vous évoluerez. Il y a quatre mondes qui comportent tous 5 tableaux, et seuls les 3 premiers niveaux de chaque monde sont accessibles directement. Pour accéder aux deux derniers, il faudra passer les précédents (Lapalisse, quand tu nous tiens...).

Allez, j'avoue que la nostalgie m'a peut-être un peu ébloui, mais Boulder Dash est malgré tout un excellent jeu. Amusant, et mêlant adresse et réflexion. SEB

EDITEUR: FIRST STAR
GRAPHISMES: 14
ANIMATION: 14
SON: 15
MANIABILITE: 17
PRIX: 200 FRANCS ENVIRON.

GAME BOY 92%







ALLIANCE LOISIRS

Vous présente toute sa gamme de consoles et jeux chez ses différents adhérents loisirs

RUN INFORMATIQUE
60, rue Gérard, 75013 Paris
Tél. 45.81.51.44

ESPACE MICRO
32, rue de Maubeuge, 75009 Paris
42.85.25.20

VIDEO SHOP :
50, rue de Richelieu, 75001 Paris.
Tél. 42.86.03.44
251, bd Raspail, 75014 Paris.
Tél. 43.21.54.45
260, rue de Charenton, 75012 Paris.
Tél. 43.43.00.64

Le temple de la console de jeux

Magasins ouverts du lundi au samedi de 9 h à 19 h ouverture exceptionnelle les dimanches 16 et 23 décembre

Plus de 20 modèles de consoles, 1000 cartouches en stock permanent !

REMISE 10 % Adhérents Club

SEGA 8 BITS

Console	690 F
Master System	990 F
Super System	290 F
ACTION FIGHTER	99
AFTER BURNER	320
ALEX KIDD	265
ALEX KIDD 2	290
ALEX KIDD 3	285
ALTERED BEAST	290
BATTLE OUT RUN	320
BASKETBALL NIGHTMARE	290
BLACK BELT	285
CALIFORNIA GAMES	290
CHASE HQ	320
CHOPLIFTER	285
CLOUD MASTER	290
DEAD EAGLE	290
DOUBLE DRAGON	320
DYNAMITE DUX	320
ENDURO RACER	99
FANTASY ZONE	99
FANTASY ZONE 2	290
FANTASY ZONE 3	265
GALAXY FORCE	320
GHOSTBUSTERS	290
GLOBAL DEFENSE	99
GOLDEN AXE	320
GOLVELIUS	320
GREAT GOLF	265
GREAT BASKETBALL	285
GREAT VOLLEY BALL	285
KUNG FU KID	265
LORD OF THE SWORD	320
MIRACLE WARRIOR	395
NINJA	99
OPERATION WOLF	320
PSYCHO FOX	320
PHANTASY STAR	395
RC GRAND PRIX	320
RASTAN	290
RAMPAGE	290
R TYPE	325
RESCUE & MISSION	99
ROCKY	290
SLAP SHOT	320
SCRAMBLE SPIRIT	290
SHINOBI	320
SECRET COMMAND	99
SUPER TENNIS	99
TENNIS ACE	320
THUNDERBLADE	290
TEDDY BOY	320
VIGILANTE	320
WORLD GAMES	290
WORLD SOCCER	285
WORLD GRAND PRIX	99
WONDERBOY	285
WONDERBOY 2	285
WONDERBOY 3	320
Y'S	395
ZILLION 2	285

Garantie totale 2 ans



AMSTRAD GX 4000 990 F

KLAX	299
NO EXIT	299
TENNIS CUP	299
OPERATION THUNDERBOLT	299
BATMAN	299
DOUBLE DRAGON	299
BARBARIAN II	299
FIRE AND FORGET II	299

NINTENDO

Console	690 F
ALPHA MISSION	320
AIR WOLF	340
COBRA TRIANGLE	340
CASTLE VANIA	340
DRAGON BALL	340
DONKEY KONG CLASSIC	290
RIGHTING GOLF	390
GALAGA	320
GHOST'N GOBLINS	320
GRADIUS	320
IKARI WARRIOR	340
ICE HOCKEY	290
LINK (ZELDA 2)	390
LIFE FORCE	340
LEGEND OF ZELDA	390
MAGAMAN	340
RYGAR	340
ROBOT WARRIOR	340
RUSH'N ATTACK	340
SIMON'S QUEST	390
SOLOMON'S KEY	320
SECTION Z	340
SOCCER	290
SUPER MARIO 2	390
TRACK & FIELD 2	390
TIGER HELI	320
WIZARTS & WARRIORS	340

MEGADRIVE

Console + 2 jeux	1690 F
Megadrive + moniteur	2290 F
AFTER BURNER 2	345
AIR DIVER	345
ALTERED BEAST	345
ALEX KID	290
BASKETBALL	345
BATMAN	380
COLUMNS	345
CURSE	345
DARWIN 4081	345
DJBOY	345
ES-WAT	345
FINAL BLOW BOXING	345
FORGOTTEN WORLD	345
GHOSTBUSTERS	345
GHOULS AND GHOSTS	345
GOLDEN AXE	345
HERZOG 2	345
HURRICANE 1943	390
KEN LAST BATTLE	350
LEYNOS	345
MOONWALKER	380
NEW ZEALAND STORY	345
PHELIOS	345
RAMBO III	345
SOKOBAN	345
SPACE HARRIER II	345
SUPER HANG ON MOTO	345
SUPER MASTER GOLF	345
SUPER MONACO GP	380
SUPER SHINOBI	345
TATSUJIN	345
THUNDERFORCE II	345
TURBO OUT RUN	380
WHIP RUSH	345
WORLD CUP SOCCER	345
ZOOM	345

NEO-GEO SNK

CONSOLE	3490 F
MAGICIAN LORD	1790 F
NINJA COMBAT	1990 F
BASEBALL STARS	1790 F
RADING HERO	1990 F
TOP PLAYER GOLF	1990 F
NAN 1975	1790 F

La console aux supers graphismes ! location possible de tous les jeux et de la console ! Console + 1 jeu au choix 4 490 F

PC ENGINE

CORE GRAPH X + 2 jeux	1290
CD ROM	2790
CORE GRAPH X + DC ROM	3790
SUPER GRAPH X + 1 jeu	1990
BATMAN	329
BLUE BLINK	340
CHASE HQ	390
DEVIL CRUSH	390
DIE HARD	329
DOWNLOAD	390
DRAGON SPIRIT	390
F1 CIRCUS	329
F1 TRIPLE BATTLE	390
FORMATION FOOTBALL	329
GALAGA 88	390
GONOLA SPEED	329
GUNHED	390
HEAVY UNIT	390
HELL EXPLORER	329
HONEY IN THE SKY II	329
IMAGE FIGHT	329
KING OF SWORD II	329
KLAX	329
LEGENDARY AXE	390
MR HELI	450
NAXAT OPEN GOLF	390
NEW ZEALAND STORY	390
NINJA SPIRIT	329
NINJA WARRIOR	390
OPERATION WOLF	329
P 47	390
PC KID	390
PUZNIC	390
POWER DRIFT	390
POWER LEAGUE BASEBALL	290
RADIO LEPUS SPECIAL	329
RASTAN SAGA 2	329
ROAD RUNNER	290
SHINOBI	390
SHOW MOMOTARO	329
SIDE ARMS	390
SPACE HARRIER	290
SPACE INVADER	329
SPLATTER HOUSE	390
SUPERSTAR SOLDIER	329
SUPER VOLLEYBALL	329
TIGER ROAD	390
VIGILANTE	390
WORLD BEACH VOLLEY	290
WORLD COURT TENNIS	340
W-RING	329
XEVIOUS	290

GAMEBOY

CONSOLE	590 F
ALLEYWAY	160
BATMAN	160
BOXING	220
CHESS	220
DOUBLE DRAGON	220
HYPER LOAD RUNNER	220
KEN	220
MICKEY MOUSE	220
MOTOR CROSS	220
NAVY BLUE	220
PINBALL	220
POPEYE	220
SOCCER BOY	220
SOLAR STRIKER	160
SPACE INVADERS	220
SUPER MARIOLAND	160
TENNIS	220
TETRIS	160
VOLLEYBALL	220
WORLD BOWLING	220

REPRISE ANCIENNES CONSOLES ATARI, MATTEL, COLECO, VECTREX*
* Pour tout achat minimum de 2000 F

DISQUETTES 3"1/2 DF DD
par 10 : 3,90 F l'unité
par 100 : 3,50 l'unité

LYNX

CONSOLE	1390 F
GAUNTLET	290
CALIFORNIA GAMES	290
GATES OF ZENDOCON	290
BLUE LIGHTING	290
ELECTRO COP	290
CHIPS CHALLENGE	290

Livraison sous 24 h en Colissimo Express

TITRES	CONSOLE	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage		+ 15 F
* TOTAL à payer :		....

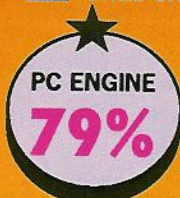
Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre ☐ CB
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30 F pour frais de rembt.)

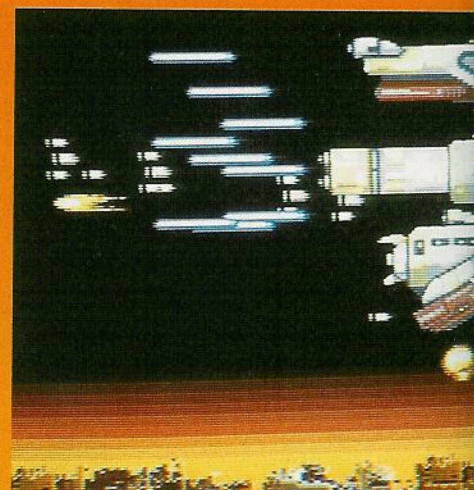
NOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....
Tél. ....
N° Carte Bleue Date d'expiration ..../.....
Signature :

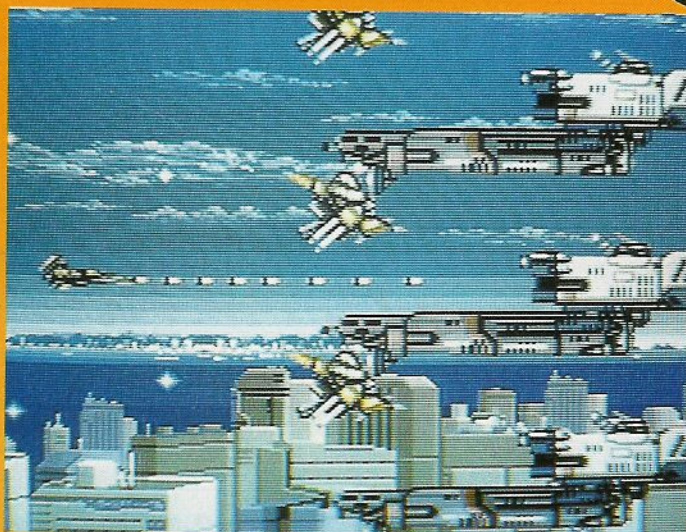
VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser uniquement à :
ALLIANCE VPC
BP 105
75749 PARIS CEDEX 15



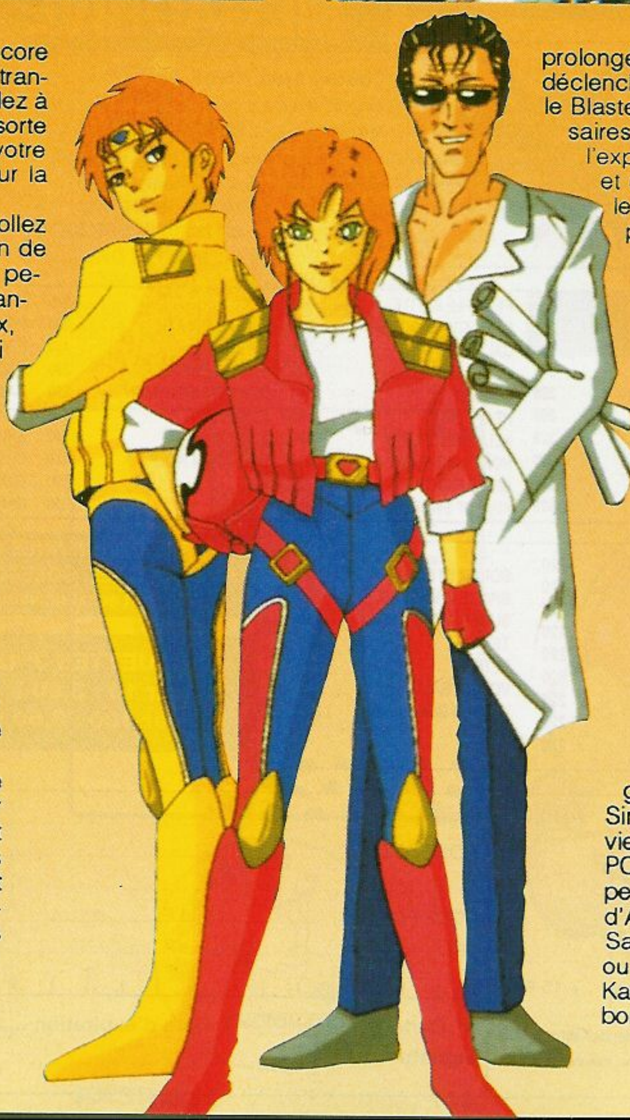
EDITEUR: KANEKO
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 18
MANIABILTE: 18
SON: 15
PRIX: ENVIRON 350 FRANCS
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN











Alors que la terre est encore menacée par des forces étrangères hostiles, vous décidez à bord de votre Aero Blaster, sorte de mirage 2000 futuriste d'aller aider votre peuple dans une lutte sans merci, pour la sauvegarde de la liberté.

L'action commence alors que vous décollez d'un porte-avion. Avant d'arriver à la fin de votre mission et aller ainsi déranger les petits hommes verts dans leur conquête sanglante, vous devrez traverser six niveaux, infestés de vaisseaux sidéraux aussi imaginatifs que terrifiants par leur aspect.

Combattez ainsi au dessus d'une ville pourtant bien paisible, dans des grottes robotisées, ou les ennemis grouillent toujours en nombre plus important, puis dans une troisième phase vous devrez traverser la stratosphère, cette scène est tout à fait spectaculaire, avec un scrolling oblique différentiel sur trois plans, une première sur PC Engine. Ce n'est qu'au cours de la quatrième phase que vous pourrez enfin vous dégager de l'attraction terrestre et ainsi commencer votre approche du satellite, but ultime de votre mission.

Enfin, dans la cinquième et la sixième phase vous pourrez commencer pour de bon l'anéantissement proprement dit de toute vie hostile. Si, comme vous pouvez le constater, le scénario n'est pas révolutionnaire, Aero Blaster propose certaines variantes encore inédites pour un jeu de tir sur PC Engine. Le scrolling oblique différentiel sur trois plans en est la parfaite illustration, ainsi que la possibilité grâce à une pression prolongée sur le bouton I du joystick, de déclencher une réaction nucléaire appelée le Blaster-Flash d'éliminer tous les adversaires présents à l'écran au moment de l'explosion. De plus, avec Aero Blaster et cela ne décevra pas les fervents, les mordus du jeux à deux, il est possible de sélectionner dès le départ une option « deux joueurs », ce qui élargit encore un peu plus les possibilités de ce jeu de tir.

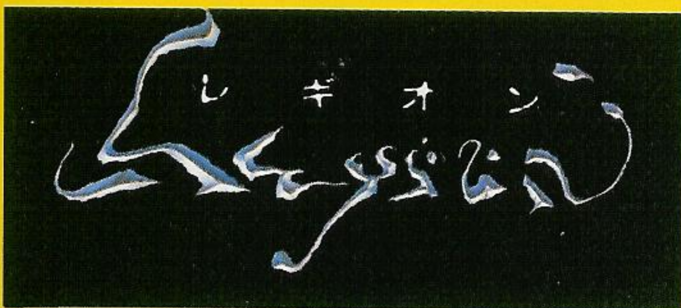
Lorsque vous détruirez certains ennemis, ceux-ci pourront ou non laisser échapper une multitude d'options.

Au nombre de huit, ces options augmenteront les capacités de votre avion supersonique, au niveau de l'armement bien sûr, mais aussi au niveau de sa vitesse de déplacement, ce qui est souvent bien utile pour échapper aux innombrables missiles à tête chercheuse lancés à votre poursuite. Lorsqu'on utilise l'option permettant de jouer à deux, le Blaster-Flash devient l'arme suprême puisque plus rien ne peut lui résister, même les gros vaisseaux de fin de niveaux.

Sinon, une fois de plus, ça en devient même lassant aussi bien sur PC Engine que sur Megadrive, on ne peut rien reprocher à la réalisation d'Aero Blaster.

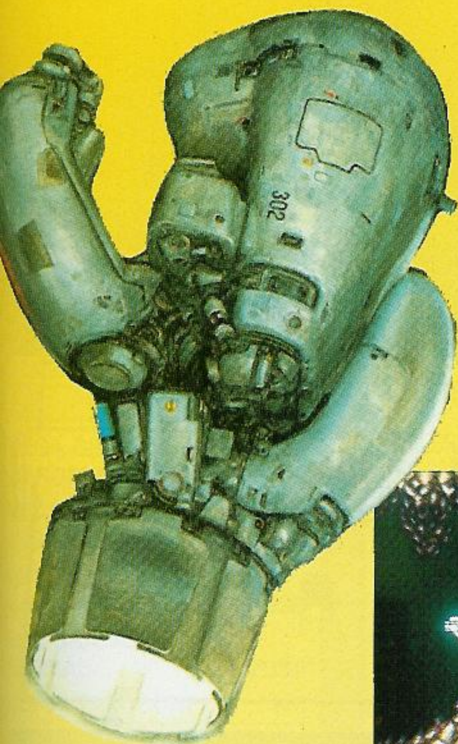
Sans arriver au summum de Gunhed ou de Super Star Soldier, ce jeu de Kaneko est de toutes façons un bien bon jeu de tir.

J'M DESTROY









Autant vous mettre tout de suite au parfum, Legion est un jeu de tir à scrolling horizontal (plus un peu vertical histoire d'agrandir l'écran) sur CD Rom. Malheureusement, on se demande ce que ce jeu vient faire sur un tel support. En introduction, aucun dessin animé, aucune scène spectaculaire mettant en scène des sprites gigantesques, rien de tout cela, décidément l'introduction est bien pauvre. Seule une voix permet au joueur dès le début de la partie de connaître l'histoire du jeu, ouais, bon, de toutes façons quand c'est un jeu de tir, surtout comme Legion, l'histoire, passez-moi l'expression, on n'en a rien à foutre.

Enfin, sachez tout de même que Legion, si il n'a pas sa place sur un tel support, demeure tout de même un jeu de tir correct. Si les graphismes sont bons, si l'animation des divers protagonistes est ultra-rapide, le jeu est en



lui-même extrêmement difficile. L'un des avantages de Legion par rapport à ses principaux concurrents réside dans le fait que l'on puisse y jouer à deux simultanément, ce qui par exemple n'était pas le cas de son prédécesseur sur CD Rom, Super Darius. Doté de musiques assez bonnes mais décevantes pour un tel support, Legion est caractérisé par une difficulté et par un manque d'originalité dans le choix des diverses options. Ce qui déçoit par rapport à toutes les autres productions dans le domaine des jeux de tir où la PC Engine domine le marché en maître. Pour tout vous dire, beaucoup de jeux en carte de la même catégorie lui sont supérieurs. Dommage...
J'm DESTROY

EDITEUR: RENO
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 16
SON: 15
DIFFICULTE: 18
PRIX: ENVIRON 450 FRANCS

DINOSAURES





EDITEUR: VICTOR MUSICAL IND.
GRAPHISME: 18
ANIMATION: NON SIGNIFICATIF
SON: 20
JAPONAIS: 20
PRIX: ENVIRON 450 FRANCS

Je doute fort que ce programme soit un jour importé en grande quantité en France car, premièrement tout à l'écran est écrit en Japonais et que secondement ce soft n'est pas réellement un jeu. En réalité, Dinosaures est une véritable encyclopédie sur tout ce qui touche le monde préhistorique. Cette fantastique banque de donnée est certainement l'une des plus intéressantes qui soit, mais malheureusement totalement inutilisable pour nous Français. Et pourtant, dans ce splendide logiciel, tout a été particulièrement soigné, grâce aux fantastiques dessins on peut absolument tout connaître de la vie des Anchisaurus, des Diplodocus, des Ultrasaurus, des Heterodon`tosaurus, dont les mœurs sexuelles sont des plus étranges, des Tatisaurus et autres Les othosaurus ou Echinondons. En utilisant cette enclyclopédie et bien que l'on ne comprenne pas grand-chose, on apprend cependant de nombreux détails sur la vie de ces animaux. Saviez-vous que le Brachiosaurus était un des ancêtres du mammouth, celui-là même qui écrase les prix et qui est plus connu de nos jours sous la forme de l'éléphant? Pour vous donner un ordre d'idées sur la taille de cette encyclopédie et alors qu'un programme comme Valis III n'occupe que deux minutes sur le CD sans compter les musiques, Dinosaures occupe exactement 23 minutes, ce qui prouve que ce logiciel est hyper-complet. Doté de superbes musiques,



Dinosaures est une curiosité à voir, bien plus qu'à posséder.
J'm DESTROY



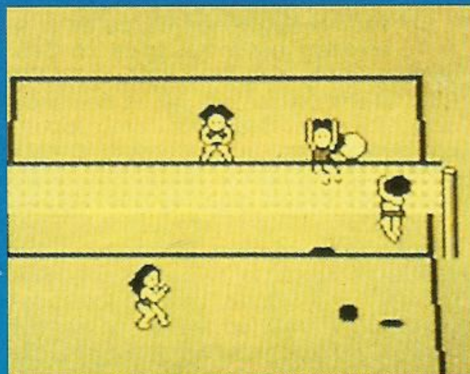
EDITEUR: ACTIVISION
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 14
MANIABILITE: 14
SON: 12
PRIX: 200 F ENVIRON



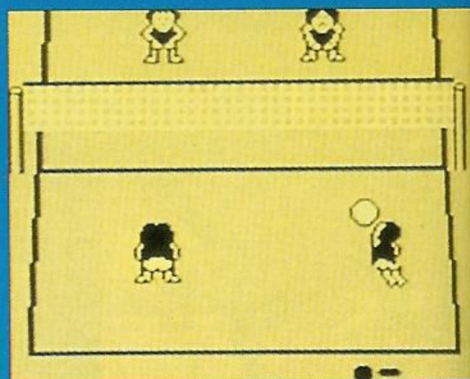
Malibu Beach VOLLEYBALL

Si jamais vous connaissez les plages de Californie, vous aurez certainement dû voir de nombreuses parties de Volleyball de plage. C'est justement ce que vous propose maintenant Activision grâce à Malibu Beach Volleyball.
Après la traditionnelle descente du sigle Nintendo, dès l'introduction de la cartouche, vous pourrez sélectionner le type de jeu auquel vous désirez participer, seul contre la console, à deux, l'un contre l'autre, ou encore à deux en équipe contre la console. Après avoir effectué cette opération, vous devrez maintenant choisir entre l'une des quatre équipes présentées: les USA, le Japon, le Brésil et l'Italie. Et les Français, alors? Non, désolé mais il n'y a pas de Français ici. Si vous connaissez les règles du Volley de plage, vous saurez déjà certainement que les équipes sont composées de deux joueurs, ce qui limite de beaucoup les combinaisons possibles par rapport au vrai Volleyball à six joueurs, mais qui a pour avantage de donner au jeu une plus grande facilité de manipulation. Les coups disponibles dans cette simulation sont assez variés. Il est ainsi possible de servir soit smatché, soit frappé, de jouer les trois passes et de conclure sur un superbe smatch, ou encore de jouer la surprise en smatchant en seconde main, mais malheureusement les combinaisons plus poussées sont impossibles. D'une réalisation simple, les décors ainsi que le terrain étant fort peu pourvus de détails attirant l'œil, Malibu Beach Volley reste cependant un jeu agréable surtout lorsqu'on y joue a deux.

J'M DESTROY







Boxing



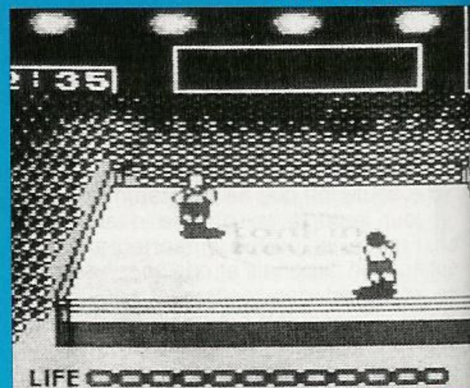
EDITEUR: TONKIN HOUSE
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 15
SON: 17
PRIX: 200 FRANCS ENVIRON

GAME BOY
70%

Avec cette simulation de Boxe, plus de problème de voisinage, lorsque vous organiserez des tournois entre «amis» dans votre chambre, transformée pour l'occasion en véritable ring. Grâce au petit écran LCD de la Gameboy, redécouvrez les joies de s'en prendre plein la gueule pour pas un rond, et sans pour cela avoir à vider l'armoire à pharmacie.
Mais revenons donc à Boxing, avant l'entrée en matière, vous devrez choisir votre boxeur, parmi ceux-ci on retrouve des noms déjà fort connus, et qui ont fait la gloire de ce sport on ne peut plus viril. Le jeu en lui-même se déroule de deux manières, d'une part lorsque les deux combattants gardent leur distance, l'écran affiche une représentation en trois dimensions, ensuite lorsqu'ils se rapprochent l'un de l'autre, la représentation passe en 2D, et ça même sur console de table, on ne l'a pas. Alors autant vous dire qu'au niveau de la réalisation, Boxing est parfait. Les différents boxeurs sont fins et hyper bien dessinés, le scrolling horizontal lors des déplacements latéraux est irréprochable, bref rien n'a été laissé au hasard ni graphiquement, ni musicalement. A propos de la simulation même, excepté les uppercuts, tous les autres mouvements de défense et d'attaque sont utilisables pour défaire votre adversaire. Enfin, pour devenir champion du monde et ainsi remporter la ceinture tant convoitée, vous devrez affronter six adversaires à chaque tour plus coriaces et plus décidés à vous réduire en bouillie. Une très belle réalisation, donc pour un jeu dont l'intérêt est som-me toute encore assez limité.



J'M DESTROY





VENTE SUR PLACE

EURO-LOISIRS VIDÉO

20, rue Littré
75006 PARIS
45.49.19.39

Ouvert du Lundi au Samedi
de 11 à 21 heures
Dimanche de 15 h à 20 h

EN DIRECT DU JAPON
CHAQUE SEMAINE
UN ARRIVAGE
DE NOUVEAUTÉS

IDE



SPÉCIAL FÊTES

DES "JEUX NEUFS" EN PROMO

MEGADRIVE	290 F
GAME BOY	145 F
NEC	260 F
NEO GEO	1450 F

CONSOLES*

CONSOLES PORTABLES ENFIN DISPONIBLES !

SEGA GAME GEAR avec 3 JEUX	1990
SEGA GAME GEAR	1390
NEC TURBO EXPRESS	NC
GAME BOY	579

MEGA DRIVE 60 HTZ	1275
CD ROM MEGA DRIVE	NC
NEC PC ENGINE EUROPEENNE	NC
CD ROM 2 + INTERFACE	2690
avec SIDE ARMS SPÉCIAL	2990
SUPER FAMICOM	NC
NEO GEO	3400

JEUX NEO GEO

à 1750

TOP PLAYERS GOLF
RIDING HERO
NINJA COMBAT
BASEBALL STAR
SUPER SPY
CIBER LIP
ETC.

JEUX GAME GEAR

NC

SUPER MONACO GP
ZAN GEAR
COLUMS
PENGO

JEUX GAME BOY

DE 175 à 225
EX à 185

TENNIS
DR MARIO
SUPER MARIO LAND
PITMAN
BURAI FIGHTER
PUZZNIC
FUNNY FIELD
HYPER LOAD RUNNER
PENGUIN BOY
LOCK EN CHASE
FLIPULL
ETC.
RÉEDITION DÉCEMBRE
TURTLE NINJA
DOUBLE DRAGON
BATMAN

JEUX SUPER FAMICOM

NC

MARIO WORLD
F ZERO
DRAKKHEN
FINAL FIGHT

JEUX NEC

DE 290 à 395
EX à 350

MR HELI
ATOMIC ROBOT KID
P 47
TIGER ROAD
KNIGHT RIDER
SHINOBI
NEW ZEALAND STORY
BLODIA
NINJA SPIRIT
ETC.

JEUX MEGA DRIVE

DE 349 à 395
EX à 369

HELL FIRE
SUPER MONACO GP
THUNDER FORCE III
MOON WALKER
ETC.

ARRIVAGES & NOUVEAUTÉS

FATMAN
STRIDER
SHADOW DANCER
RING SIDE ANGEL

* Consoles garanties et fournies avec une manette.

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :

IDE
31, rue de Moscou
75008 PARIS
Tél. : 49.39.05.72

* Tous nos envois se font Colissimo recommandé en 24 h.

BON DE COMMANDE À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT CHÈQUE ■ MANDAT ■

NOM ____
PRÉNOM ____
ADRESSE ____
VILLE ____
CODE POSTAL ____
TÉL. : ____

TITRE	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port : Logiciel ..... + 28,00 F
Console ..... + 60,00 F

TOTAL A PAYER :

EDITEUR: NINTENDO
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 14
SON: 14
DIFFICULTE: 17
PRIX: 200 FRANCS ENVIRON

GAME BOY
93%

Dr. MARIO





Si je vous disais que lors de sa sortie au Japon Dr Mario a fait un carton. Si je vous disais encore que Dr Mario est un jeu de Nintendo lui-même. Si je vous disais toujours que Dr Mario est très largement inspiré de Tetris. Si je vous disais une fois encore que Dr Mario est hyper prenant. Et si je terminais par vous dire que Dr Mario, c'est super, me croiriez-vous? Non? Mais une fois que je vous aurai expliqué pourquoi, peut-être changerez-vous d'avis. Alors voilà. Dr Mario se déroule à peu près de la même façon que Tetris. Seulement, les formes géométriques qui dévalent du haut de l'écran sont remplacées par des capsules de médicaments de deux couleurs à chaque fois. L'écran présente divers petits virus qu'il faudra éliminer, pour passer au niveau supérieur. Pour ce faire, vous devrez aligner dans le sens vertical ou horizontal un minimum de trois demi-capsules incluant le virus de la même couleur. Bien évidemment, au fur et à mesure de votre avancée dans les niveaux le nombre de virus à éliminer augmente très rapidement ce qui corse considérablement la difficulté de Dr Mario. En général, lorsqu'on a à faire à une repompe, on a tendance à préférer l'original, ici Tetris. Et pourtant, Dr Mario séduit par son originalité. Bien que ce dernier se déroule de la même manière, la stratégie de jeu diffère complètement, le but n'étant pas le même. Il faut toujours avoir à l'esprit l'élimination des virus et ce avant tout autre chose. En connaissant Dr Mario, en jouant à Dr Mario, en s'amusant avec Dr Mario, aucun problème, c'est du tout bon. On comprend mieux maintenant pourquoi ce jeu a fait un tel tabac au Japon lors de sa sortie.





J'M DESTROY





EDITEUR: ACCLAIM
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 16
SON: 14
PRIX: 200 FRS ENVIRON



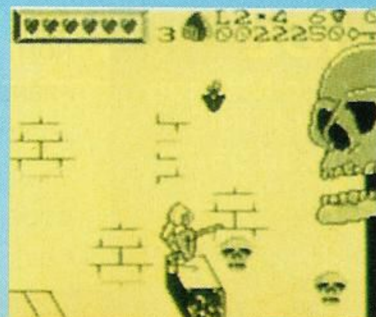
Fortress Of Fear

Fortress Of Fear n'est en réalité rien d'autre que le dixième (rien que ça!) chapitre de Wizards and Warriors. Vous êtes Kuros, valeureux petit chevalier en chair et en armure, parti pour sauver le monde de la domination maléfique de l'horrible sorcier Malkil. Réfugié au dernier étage de sa forteresse, Malkil le sanguinaire est également l'auteur de l'enlèvement diabolique de la princesse Hélène. Pour un courageux chevalier, comme vous, cette situation est une véritable catastrophe, car à ter-me le pouvoir du monstre gagnera en importance et si rien ne se passe, le monde se transformera en un chaos sans nom. C'est donc armé de votre seule épée que vous partez à la conquête de cette étrange et mystérieuse forteresse où de nombreux pièges vous attendent. Pour contrecarrer ses plans dans la forteresse, vous pourrez rencontrer au détour d'une muraille des clés permettant d'ouvrir des coffres remplis de joyaux, de potions magiques, de boucliers protecteurs, de sorts d'invincibilité et de chaussures de sept lieues permettant de sauter bien plus haut et d'atteindre ainsi des endroits encore inexplorés. Bien sûr votre tache n'est pas simple car du début à la fin, la seule arme dont vous disposerez sera toujours la même, votre épée affûtée. La réalisation de Fortress Of Fear est excellente, on prend un réel plaisir à regarder les décors de la forteresse, tant les graphismes et le scrollings sont soignés. Doté d'une musique sans grande originalité, ce nouveau jeu d'Acclaim est pourtant d'une très grande maniabité et les parties se suivent à un rythme endiablé.

J'M DESTROY







VENEZ DECOUVRIR LA CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX, LE CD ROM ET TOUTES LES DERNIERES NOUVEAUTES DANS LES

BOUTIQUE PC ENGINE SODIPENG

LES CONSOLES ET LES JEUX PC ENGINE SONT EN VENTE PRES DE CHEZ VOUS

05 PAPETERIE BURLE
30, Rue Pasteur
05000 Gap
Tél: 92.52.30.14

PAPETERIE GENERALE
Bd du General De Gaulle
05100 Briançon
Tél:92.21.11.37

06 ESPACE SORBONNE
22, rue Masséna
06000 Nice
Tél: 93.88.31.32

GAME'S
67, Bd du Maréchal Juin
06800 Cagnes s/ Mer
Tél: 93.22.55.21

13 C.I.M
59, Bd Jean Mermoz
Immeuble le Versailles
13007 Marignane
Tél: 42.77.73.70

DIGITAL DREAM
1, rue du Dragon
13006 Marseille
Tél: 91.81.26.44

MEGASTORE
75, rue St Férreol
13006 Marseille
Tél: 91.55.55.00

BIRD'S
58, Bd Baille
13006 Marseille
Tél: 91.78.08.25

CARREFOUR
Av. Pierre Mérimée
13014 Marseille
Tél: 91.98.90.07

DELTA LOISIRS
84, Av. Cantini
13272 Marseille
Tél:91.79.91.15

C.B.I
6, rue Mazarine
13100 Aix en Provence
Tél: 42.27.00.40

CARREFOUR VITROLLES
RN 113 Quartier Griffon
13127 Vitrolles
Tél: 42.75.82.00

AUCHAN AUBAGNE
Route de Gemenes
13400 Aubagne

20 BLANC MUSIQUE
6, rue Stepnanopoli
20000 Ajaccio
Tél: 95.21.07.62

26 ETS JOLIVET
113, rue P. Julien
26200 Montélimar
Tél: 75.51.05.74

27 LABYRINTH
13, rue du Quai
27400 Louviers
Tél: 32.40.28.61

CHIC CHIC VIDEO
C.C La Rocade
27500 Pont Audemer
Tél: 32.41.36.08

33 MEGASTORE
Place Gambetta
33000 Bordeaux
Tél:56.51.10.98

34 COCONUT
C.C Le Triangle niveau bas
34000 Montpellier
Tél: 67.58.58.88

34 SORO
8/9, rue Fourrier
34500 Beziers
Tél: 67.28.40.56

35 RALLYE RENNES
route de St Malo
35760 St Grégoire
Tél: 99.59.21.51

38 COCONUT
8, Cours Berriat
38000 Grenoble
Tél: 76.50.99.41

42 MICROSPOT
56, rue du 11 novembre
42100 Saint Etienne
Tél: 77.33.12.52

48 TROPIC
06, rue Chaptal
48000 Mende
Tél: 66.65.05.41

56 LA BOUQUINERIE
7, rue du Port
56100 Lorient
Tél: 97.21.26.12

59 CARREFOUR DOUAI
Ancienne RN 43
59128 Flers en Escrebieux
Tél:27.96.00.09

CONTINENT
59, Av. du Grand Cottigny
59290 Wasquehal
Tél: 20.72.44.21

AUCHAN ENGLOS
RN 352
59320 Haubourdin
Tél:20.92.92.33

AUCHAN ANZIN
RN 45
59410 Anzin Petite Forêt
Tél:27.46.86.54.

DIGIT CENTER
C.C V2
59650 Villeneuve D'Ascq
Tél: 20.47.44.23

60 MAJUSCULE
20,rue St Pierre
60000 Beauvais
Tél: 44.45.50.50

PIQUANT BUROTIC
Point PIBI Rue Arago
ZAC Dether
60000 Beauvais
Tél:44.05.28.28

QUENEUTTE
22, rue de la République
60105 Creil
Tél: 44.25.04.26

62 MAJUSCULE DUMINY
48, rue Faidherbe
62200 Boulogne s/ Mer
Tél: 21.87.43.44

AUCHAN NOYELLES GODAULT RN43
62950 Noyelles Godault
Tél:21.20.36.36

63 NEYRIAL
1, Cours Sablon
63800 Clermont Ferrand
Tél: 73.93.94.38

64 BASE 4
11, rue Samonzet
64000 Pau
Tél:59.83.78.78

BASE 4
43, Av. J.L Laporte
64600 Anglet
Tél:59.52.47.51

65 BASE 4
57, Bd Lacaussade
65000 Tarbes
Tél:62.51.36.13

67 RADIO TELE PHILIPS
100, Grande Rue
67100 Saverne
Tél: 88.91.14.39

68 HYPERMEDIA
17, rue Jean Monnet
68100 Wittenheim
Tél: 89.50.35.30

CORA HYPERDORNACH
258, rue de Belfort
68200 Mulhouse
Tél: 89.59.55.00

69 GENERAL VIDEO
39/41, rue Paul Chenavard
69001 Lyon
Tél: 72.00.96.96

MAJUSCULE LYON
7, Cours Gambetta
69003 Lyon
Tél: 78.60.33.60

AUCHAN ST PRIEST
ZAC du Champs du Port
69800 St Priest
Tél: 78.41.81.18

74 NEURONES BOUTIQUE
11, rue de la Préfecture
74000 Annecy
Tél: 50.51.58.70

TEMPS X
Galerie Royal Center
74000 Annecy
Tél: 50.45.46.19

75 MEGASTORE
52/60 Av. des Champs Elysées
75008 Paris
Tél:(1)40.74.06.48

GENERAL VIDEO
10, Bd de Strasbourg
75010 Paris
Tél:(1)42.06.50.50

COCONUT
13, Bd Voltaire
75011 Paris
Tél:(1)43.55.63.00

COCONUT
41, Av. de la Grande Armée
75016 Paris
Tél:(1)45.00.69.68

SHOOT AGAIN
145, rue des Flandres
75019 Paris
Tél: (1)40.38.02.38

76 ALPHA 01
8, rue Félix Faure
76430 St Romain
(ouverture fin novembre)

UNIVERS INFORMATIQUE
21, rue de Verdun
76600 Le Havre
Tél:35.24.20.93

77 BD VIDEO
Place du Vieux Marché
77130 Monterau Fault Yon
Tél:(1)64.32.22.10

HYPERMEDIA
C.C Les Villiers
77195 Dammarie les Lys
Tél: 64.87.64.87

HIGH SCORE
C.C Boissenart 13 rue du Fer
77176 Melun Sénart
Tél: (1)64.41.88.98

CONTINENT TORCY
Route de Croissy
77200 Torcy
Tél:(1)60.05.90.05

78 CONTINENT
RN 13
78240 Chambourcy
Tél: (1)39.65.56.66

AUCHAN PLAISIR
Chemin départemental 161
78370 Plaisir
Tél: (1)30.55.80.35

84 AUCHAN AVIGNON
RN 542 ZAC du St Tronquet
84130 Le Pontet
Tél: 90.23.20.20

BOULANGER AVIGNON
C.C Auchan
84130 Le Pontet
Tél: 90.31.46.38

86 MAJUSCULE
3, bis rue de l'Eperon
86000 Poitiers
Tél: 49.41.05.53

91 MAJUSCULE
C.C Art de Vivre
rue J. Cocteau
91100 Corbeil
Tél: (1)64.96.94.62

CONTINENT
La croix St Jacques
91620 La Ville Du Bois
Tél:(1)69.01.20.04

92 HAZARDOUS AREA
6, rue d'Aguesseau
92100 Boulogne Billancourt
Tél: (1)48.25.39.83

AUCHAN LA DEFENSE
C.C Les 4 Temps
92800 Puteaux
Tél:(1)47.76.43.03

94 AUCHAN FONTENAY
Av. Charles Garcia
94120 Fontenay sous Bois
Tél:(1)43.94.84.0

CONTINENT ORMESSON
Route nationale 4
94490 Ormesson
Tél: (1)45.76.96.40

95 MAJUSCULE
C.C Art de Vivre
rue du Bas Noyer
95160 Eragny
(ouverture novembre)

CONTINENT ST BRICE
Av. Robert Shuman
95350 St Brice La Forêt
Tél: 39.92.66.83

CHAQUE JOUR DE NOUVELLES BOUTIQUES PC ENGINE CONTACTEZ LA HOT LINE AU (16)99.08.95.72 .... POUR CONNAITRE LA BOUTIQUE PC ENGINE DE VOTRE VILLE.

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR: *SODIPENG* (16)99.08.89.41 DISTRIBUTEUR: *GIS* (16)99.08.90.88

SUPER MONACO GRAND PRIX





L'un des plus grands succès de Sega, en salle d'arcade, a justement été Super Monaco GP. S'il est aujourd'hui un peu dépassé, la version 8 bits n'arrive pourtant pas trop tard, tant le produit est original. Car tout le paradoxe est là: d'aucuns diront; "quoi, encore une course de voitures, y en a déjà plein les tiroirs!", d'autres, dont je suis, répondront qu'il y a qu'à pas mettre n'importe quoi dedans!

Et je m'explique: si les courses de voitures sont légion, aucune, sur console Sega en tout cas, ne permettait à deux joueurs de s'affronter en même temps. SMGP, en partageant l'écran en deux, le permet justement, et renouvelle l'intérêt d'un produit qui commençait à s'essouffler, car jouer à Prost tout seul, même contre la console, devient vite lassant, pour ne pas dire plus et rester poli. Mais jouer à deux, sentir l'adversaire dans vos roues, ou profiter de l'aspiration pour en doubler un, et gagner la course avec un dixième de seconde d'avance, alors là, je dis bravo! Surtout que la course ne se gagne pas seulement en course: suivant le tracé du circuit, s'il comporte de nombreuses courbes, de longues lignes droites ou des difficultés diverses, il faut "composer" son véhicule: choisir un moteur parmi quatre possibles, entre parenthèses le plus puissant est aussi le plus sûr moyen de se planter en virage, choisir la carosserie, les ailerons et la boîte de vitesse. Les débutants choisiront la boîte automatique, les champions celle avec 7 rapports, les autres entre les deux. En conclusion, SMGP comporte le pire et le meilleur. Ses graphismes sont vieillots, forcément il n'y a pas de volant et c'est vite lassant tout seul. Par contre, les circuits sont variés, les options intéressantes, et c'est l'un des meilleurs jeux à deux! J'insiste peut-être lourdement sur ce point, mais il change tout et donne au produit un intérêt qu'il n'aurait pas autrement.

MISOJU

SEGA SEUL 50%

EDITEUR: SEGA
GRAPHISMES: 13
SON: 13
ANIMATION: 14
MANIABILITE: 15
PRIX: 330 F ENVIRON

SEGA A DEUX 75%





HANNY ON THE ROAD



Lorsque je vous aurai dit qu'Hanny On The Road est la suite de Honey In The Sky, vous saurez immédiatement de quoi ou de quel type de jeu il s'agit. Attention, ne vous méprenez pas, car si ces deux jeux se suivent chronologiquement et si l'un est la suite de l'autre, ils n'ont cependant pas grand-chose à voir, bien que le petit personnage en forme de balle soit commun aux deux. Bien plus joli que Honey in The Sky, Hanny On the Road doit suivant un scrolling multi-directionnel récupérer toutes les options présentes au cours des tableaux qui défilent. Pour ce faire il devra sauter de route en route, éviter les pièges, les trous placés çà et là et détruire tous les petits malins déguisés en leur sautant au visage. Si graphiquement parlant cette nouvelle production de Face est réellement fort bien exécutée, le nombre de couleurs présentes à l'écran est nettement supérieur à celui qui est indiqué par la fiche technique de la PC Engine. Bien évidemment, à la fin de chaque niveau on retrouve les inénarrables monstres qui prennent bien trop souvent la tête. Si ce jeu comporte quatorze niveaux, il est possible de tous les sélectionner en empruntant des chemins différents de la même manière que Darius Plus. Si la réalisation de Hanny On The Road est excellente, le scrolling différentiel par exemple se déroulant sur cinq plans, ce qui est presque un événement sur PC Engine, le jeu souffre cependant d'un grand manque d'originalité.

J'M DESTROY

EDITEUR: FACE
GRAPHISME: 19
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 17
SON: 13
PRIX: 350 F ENVIRON

PC ENGINE 67%

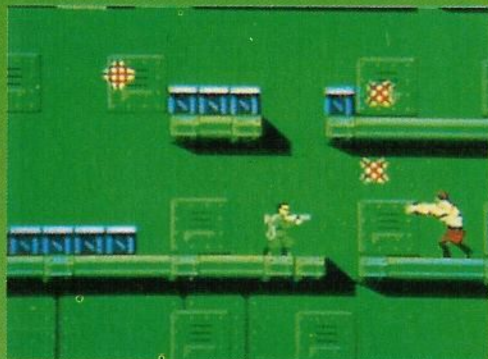


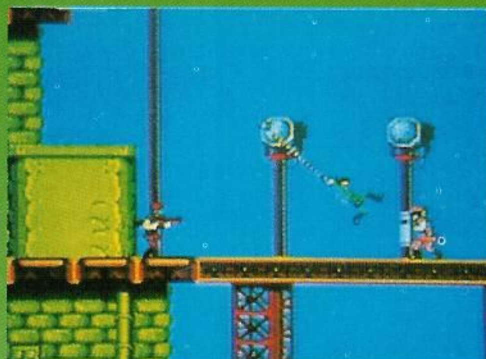


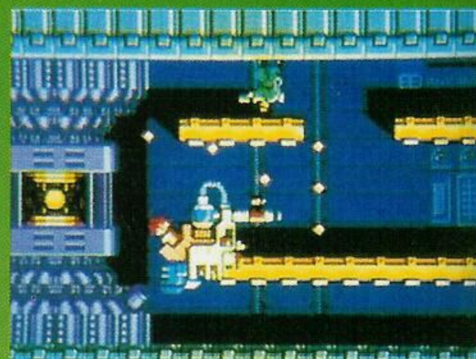
BIONIC COMMANDO

NINTENDO **73%**

EDITEUR: CAPCOM
SON: 13
GRAPHISMES: 14
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 15
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON







Dans la grande tradition des jeux d'arcade-aventure, Bionic Commando comporte tout ce qui a fait le succès de ce genre de produit: de grands espaces à explorer, un choix d'armes aussi varié qu'efficace, des "objets bonifiants", des ennemis nombreux et surtout - là est la nouveauté - notre héros possède un grappin qui lui permet de grimper les murs, de sauter les ravins et de s'agripper pour mieux se protéger de certains adversaires. Tout est là, et pourtant je n'arrive pas à dire que le jeu est génial. Le scénario, plutôt faiblard, déçoit un peu: en 198X - le X rajoute-t-il un peu de mystère... - on retrouve des documents ultra-secrets, le plan Albatros. Kilt, un général, décide de le réaliser et de conquérir le monde. La fédération envoie Super Joe afin de lutter contre le rebelle. Malheureusement le pauvre échoue lamentablement et disparaît. Alors la Fédération, bonne pâte, au lieu de vous envoyer sauver le monde, vous envoie sauver... l'incapable! Franchement, c'est gentil mais pour la logique... passons. Mais que mon propos soit clair: les fanas de ce type de jeux seront comblés; niveau bagarre, exploration, difficulté, et même astuce, ils seront contents. Ceux qui possèdent déjà Batman ou Ninja Turtles, largement supérieurs ne serait-ce qu'en graphismes, et forcément devenus un peu plus difficiles, ceux-là risquent de rester sur leur faim. Maintenant, chacun voit midi à sa porte, mais il était de mon devoir de vous faire part de mes réserves. Je soupçonne Capcom, l'éditeur, de nous avoir refilé un de ses vieux hits sorti depuis belle lurette au Japon et aux States. Seulement, nous les Français, on est pas du genre à se faire refiler des vieux trucs, qui, s'ils étaient sortis il y a deux ou trois ans auraient certainement reçu un joystick d'or. C'est fou ce que le temps passe vite.

MISOJU

EDITEUR: HAL LABORATORY
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 17
SON: 17
PRIX: 200 FRANCS ENVIRON

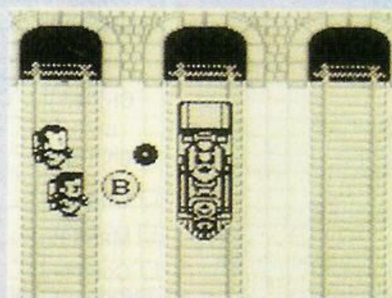
GAME BOY **70%**

GHOSTBUSTERS II

Avant l'entrée en matière, dans Ghostbusters II, vous devrez choisir entre l'un des quatre coéquipiers formant la fameuse équipe des casseurs de fantômes professionnels, Peter, Ray, Egon, ou Winston. Ce jeu est vu du dessus, et l'action se déroule selon un scrolling multi-directionnel. La principale originalité de ce jeu réside dans le fait qu'à tous les niveaux, on dirige toujours deux membres de l'équipe en même temps, l'un est chargé grâce à un laser agissant dans les huit directions d'immobiliser le corps étranger pendant que l'autre armé de sa trappe électro-magnétique le capture et l'enferme dans sa boîte étanche. Au cours des différents tableaux, vous pourrez rencontrer certains de vos coéquipiers, et ainsi de charger d'armes. Au niveau des contrôles, le joystick permet de diriger les deux personnages en même temps, ce n'est que par le biais des boutons A et B que l'on peut dissocier chacun de leur action. Mis à part cette petite originalité, rien de bien spécial dans la réalisation de Ghostbusters II. Le scrolling multidirectionnel est bon, le graphisme des divers lieux que vous aurez a visiter (l'hôtel, les égouts et le refuge du chef des fantômes) est assez détaillé, mais aurait pu à mon sens être meilleur. Ce n'est qu'au niveau de la musique que Ghostbusters II sort de l'anonymat. Il fait bon retrouver le petit air sympathique du générique du film, par le casque stéréo de la Gameboy. En définitive, Ghostbusters II est un jeu moyen qui, pourtant, pourra trouver chaussure à son pied.

J'M DESTROY



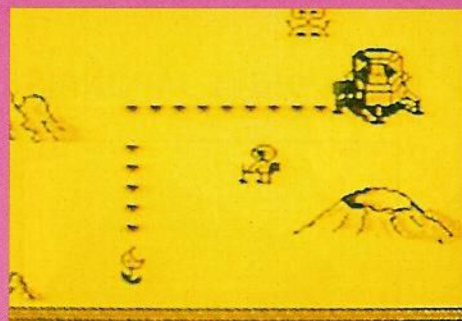


その名も、幽霊列車と生首一

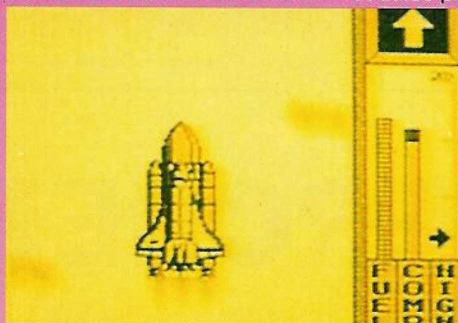




LUNAR LANDER



Lunar Lander est composé de trois épreuves différentes. Dans une première partie, vous devrez, aux commandes de la navette spatiale, décoller de la base de Cap Canaveral. Pour ce faire vous devrez tout en contrôlant la direction du vaisseau et sa hauteur, jeter de temps en temps des coups d'œil sur la jauge "Comp", celle-là même qui vous permet d'augmenter ou non la puissance, par simple pression sur le bouton A. Après cette première étape, la phase d'alunissage. A bord du Lem, vous devrez d'abord sélectionner la région de la lune où vous désirez atterrir. Mais attention, une fois cette sélection effectuée, les problèmes commencent.





En effet, la lune n'ayant pas d'atmosphère est soumise aux intempéries et notamment aux pluies de météorites. Il faudra donc avec dextérité, éviter les météores lancés à grande vitesse mais également contrôler votre altitude et votre puissance, histoire de ne pas vous écrabouiller lamen-tablement sur une surface hostile. Ce n'est que dans la troisième et dernière étape que vous pourrez récupérer des minerais précieux et utiles pour les gens de votre monde: de l'or, du cuivre, du magnésium, et si mes connaissances en physiques sont encore intactes, du tri-oxyde ferrique de thilium. Coté réalisation rien de bien spécial à signaler. Les graphismes sont assez fins et soignés, l'animation pour le peu qu'il y a est bonne, bref tout me semble parfaitement honnête.

Le seul point noir qui vient tâcher ce beau paysage, c'est l'intérêt de Lunar Lander, qui est souvent trop pauvre pour passionner la foule que vous êtes.

J'm DESTROY

EDITEUR: PACK-IN-VIDEO
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 13
MANIABILITE: 13
SON: 12
PRIX: 200 FRANCS ENVIRON





WARRIOR

EDITEUR: EPOCH
GRAPHISMES: 14
ANIMATION: 14
SON: 13
MANIABILITE: 17
PRIX: 200 FRANCS ENVIRON.





Une fois de plus votre petite amie, Nastasia, a été enlevée par des extra-terrestres. J'en profite pour ouvrir une parenthèse: mesdemoiselles, pourriez-vous éviter de traîner avec les extra-terrestres, avec les professeurs fous, les jokers, les malades mentaux, les gangsters, bref, évitez de traîner avec n'importe qui. Ça nous éviterait de devoir partir à l'aventure pour vous sauver, comme ça, à tout bout de champ. Merci de votre attention. Parenthèse qui, vous le voyez, a été vite fermée.

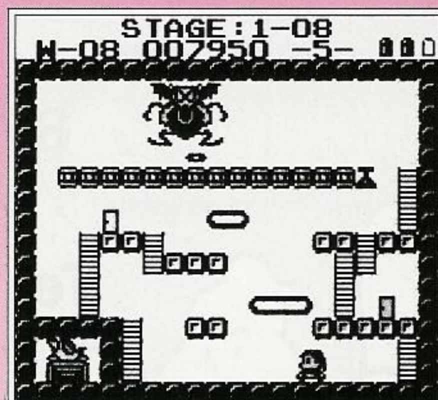
Vous l'avez donc compris, il faudra traverser l'espace pour voler à son secours, et, évidemment, les lieux que vous traverserez seront remplis de méchants cherchant à vous casser la gueule par tous les moyens.

Warrior est un jeu de plateformes très intéressant, nécessitant pas mal de réflexion. Votre petit personnage se retrouve dans des tableaux, accessibles par mots de passe que vous obtiendrez au fur et à mesure afin de recommencer directement où vous étiez bloqué la veille, bourrés de pavés et d'échelles. Votre but est de ramasser des pavés marqués d'un E, afin d'ouvrir la sortie, et de passer au tableau suivant.

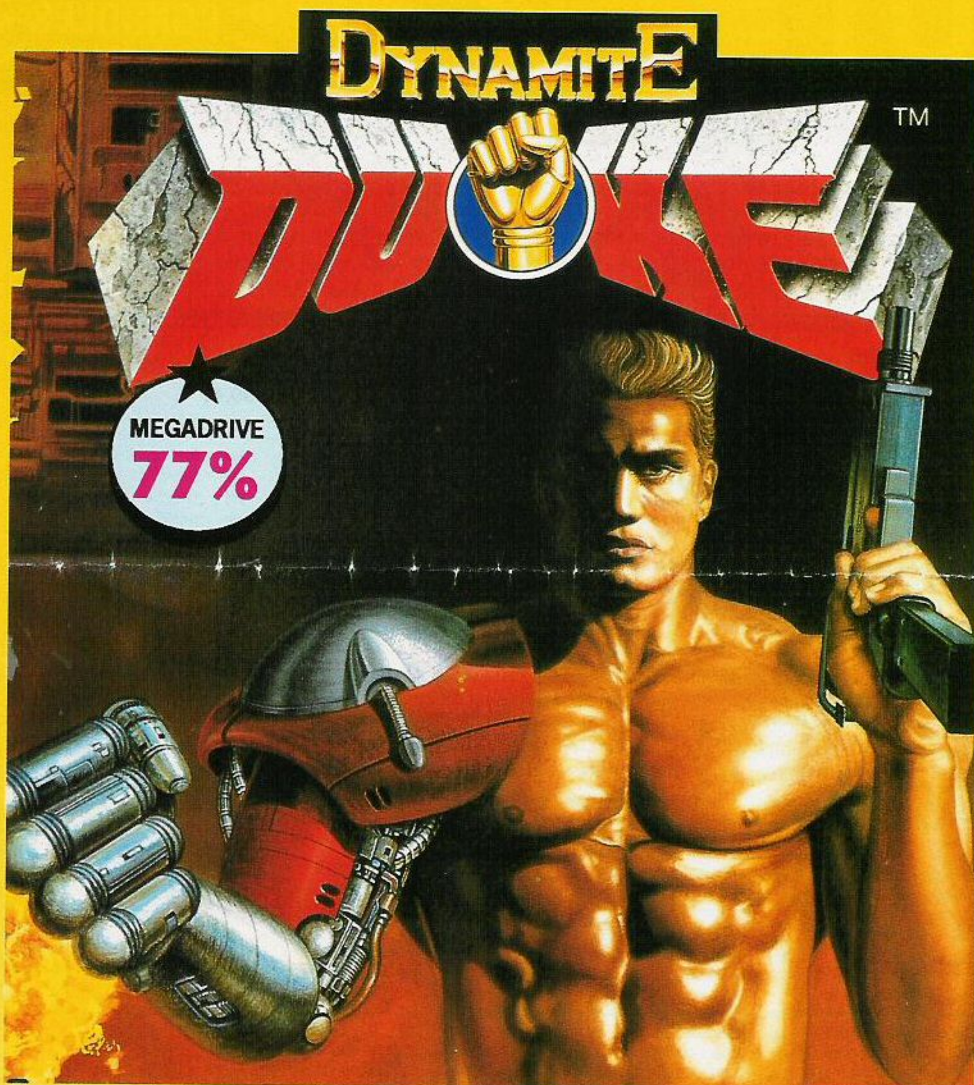
Pour cela vous devrez éviter les ennemis, détruire certaines briques, escalader, utiliser les pavés qui font des tremblements de terre, bref, vous devrez faire preuve de stratégie.

Warrior est jouable à deux à condition d'avoir deux Gameboy reliées, et ce jeu assez difficile réussira sûrement à vous bloquer devant votre console.

SEB





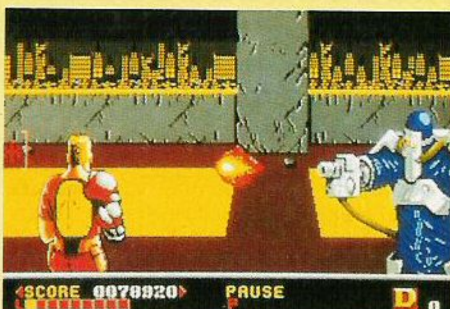


Bhhh oui, une fois de plus vous incarnez une vedette du Body-Building. Seulement cette fois-ci votre nom n'est pas Rambo, Arnold, ou Kaaa, vous vous appelez tout simplement Duke la Dynamite.
Outre que vous soyez l'une des plus grosses brutes que la terre ait jamais connue, vous êtes également le roi des baroudeurs de banlieue, et vous, votre banlieue, c'est la jungle, la savane, la mélasse, les prises de tête, la gerbe et le sang. Apparemment, rien ne vous traumatise, les corps décapités, les morts en état de décomposition avancée, les odeurs malsaines, tout cela constitue votre univers.
Alors pas étonnant que votre supérieur hiérarchique, le lieutenant-colonel chef de toutes les armées, vous envoie sur place, d'autant que la situation est maintenant au bord du gouffre.



Un docteur, dans sa soif de dominer le monde, a pris le contrôle de l'une des plus grosses centrales nucléaires de la côte ouest des Etats-Unis.
Bien évidemment, ses intentions sont des plus belliqueuses et votre patrie a besoin de vous.
C'est donc sans la moindre appréhension et avec une foi sans pareille que vous décidez d'aller sauver la terre de la terrible catastrophe nucléaire qui la menace.
Dynamite Duke est sur sept niveaux, le parfait mélange entre Nam 1975 sur Neo-Geo et Operation Wolf sur PC Engine, avec une réalisation "à la Megadrive", mais nous y reviendrons un peu plus tard.
A l'écran vous dirigez Duke, vu de dos, les ennemis arrivant de face et le décor apparaissant par le biais d'un scrolling horizontal lent mais efficace.
A part cela, rien de bien spécial dans la réalisation de ce nouveau jeu sur Megadrive. Les animations tout comme les bruitages (lorsqu'on monte le son du moniteur ou de la chaîne), le plus souvent digitalisés, permettent au joueur de croire qu'il est vraiment en pleine mission pour la défense de sa planète natale.
Après la page de présentation, un menu permet de sélectionner l'un des trois niveaux de difficulté, easy (vraiment trop facile), moyen (le plus agréable à jouer) et difficile (qui vous fait rapidement perdre patience, tant la difficulté est importante).
Ce menu permet également d'écouter toutes les musiques et sons du jeu, ainsi que de choisir la configuration des boutons A, B, C du joystick.
Si au cours de votre aventure sanglante, il vous arrive de tomber en rupture de munitions, des caisses tombées du ciel permettront à Duke de résister quelques secondes de plus à la meute lancée à sa poursuite, jusqu'à la prochaine rupture.
Si Dynamite Duke est le premier jeu du genre, sur Megadrive il n'en est pas moins excellent. Le seul petit reproche qu'on pourrait lui faire c'est sans aucun doute sa durée de vie à mon sens encore bien trop courte, mais n'est-ce pas là le propre de tous les jeux d'arcade?

J'M DESTROY

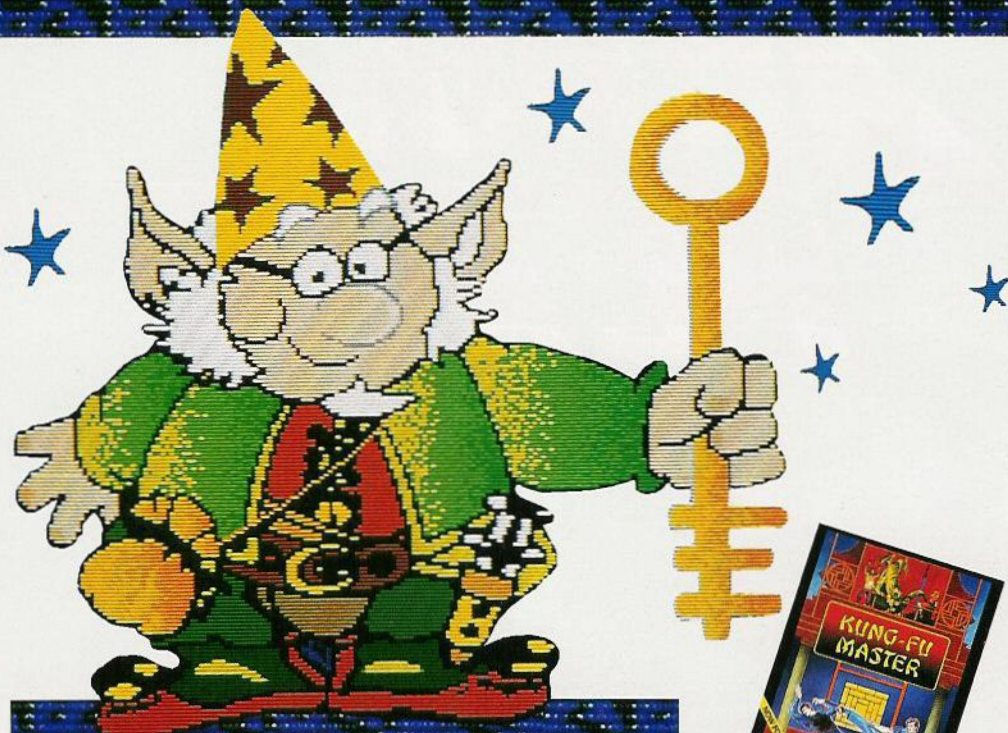






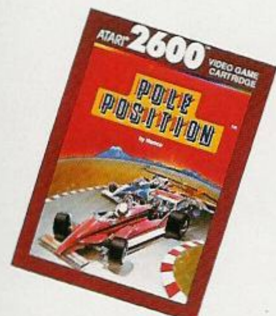
EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 17
SON: 16
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON







RIVER RAID II
A bord de votre bombardier, détruisez toutes les bases de vos ennemis. Tous leurs chars. Tous leurs bateaux.



POLE POSITION
Vous êtes à bord de votre F1. Vous êtes prêts : c'est à vous de battre le record du tour du circuit.

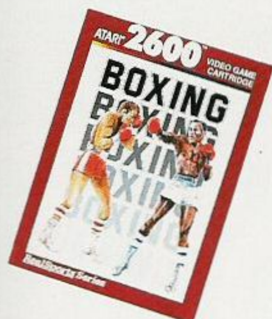


KUNG FU MASTER
Votre ordre de mission est tombé : assassins, monstres et dragons ont envahi le temple des magiciens. A vous de les détruire.

"Video Games!"*

Ils sont prêts à vous livrer leurs secrets. Etes-vous prêts?

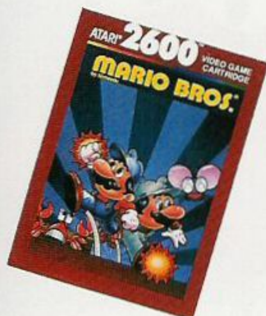
ATARI



BOXING
7 adversaires vous attendent sur le ring. Battez-les, et vous serez sacré champion.



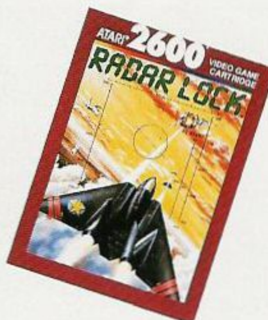
COMMANDO
Arnold Schwarzeneger, c'est vous. Le temps d'une action-commando !



MARIO BROS
Des "insectes rampants" sont dans la maison. Partez au secours des frères Bros, ils sont en danger.



GHOSTBUSTER
Les fantômes sont dans la ville. Détruisez-les avant qu'ils ne vous détruisent.



RADAR LOCK
Vous êtes seul! Ils sont une escadrille. Ils sont armés. Vous ne l'êtes pas. Courage : le héros, c'est vous.



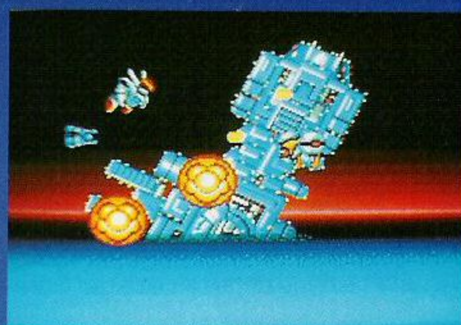
DOUBLE DRAGON
Les "black warriors" ont kidnappé votre petite amie. Prenez votre courage à deux mains et avec votre jumeau, allez la délivrer.

*Ces cartouches sont compatibles sur console ATARI 2600. Elles sont présentes dans la plupart des magasins. Liste et adresses : 36 15 Carrefour (rubrique EVEnements et promotions). *Jeux vidéo.*

Avec Carrefour je positive !



ARROW FLASH



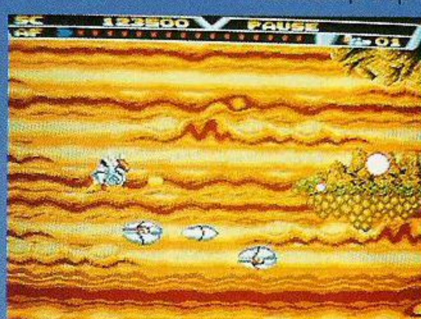
Si vous aimez les jeux de tir bestiaux, bien faits mais sans grande originalité, Arrow Flash est à coup sûr le jeu qu'il vous faut. Tout au long des six niveaux que comporte ce jeu, vous devez à l'aide de votre vaisseau spatial transformable, un robot métallique interspatial, par pression sur le bouton A du joystick. Le Bouton B, lui sert à tirer sur tout ce qui bouge. La fonction du bouton C est quant à elle bien plus spécifique, puisqu'elle permet non seulement au joueur de se rendre pendant quelques secondes invulnérable à tout ce qui pourrait venir vous percuter, mais aussi de foncer sur les gros ennemis de fin de niveau, toujours à leur place dans les Shoot'Em Ups. Cette technique de combat est d'ailleurs bien plus efficace que les simples petits tirs ridicules dont vous disposez par le biais des options récupérables au fur et à mesure de votre progression. Pour combattre et ainsi éliminer le tout dernier monstre, il faudra d'abord parvenir à la fin des six niveaux présents dans ce jeu. Comme bien des jeux sur Megadrive, Arrow Flash vous proposera avant le début des hostilités le choix entre trois niveaux de difficulté. Choisissez le niveau moyen, les deux autres étant l'un beaucoup trop simple perdant ainsi de sa crédibilité, et l'autre beaucoup trop difficile, ce qui est très énervant à la longue. Du coté de la réalisation d'Arrow Flash, on a pas grand chose à dire, mais ajoutons tout de même que les programmeurs de Sega n'avaient pas visé trop haut dans ce jeu. Rien est en effet, bien extraordinaire.

J'M DESTROY

EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 17
SON: 15
PRIX: 400 F ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

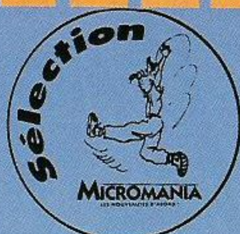
MEGADRIVE 70%





ASMIK WORLD









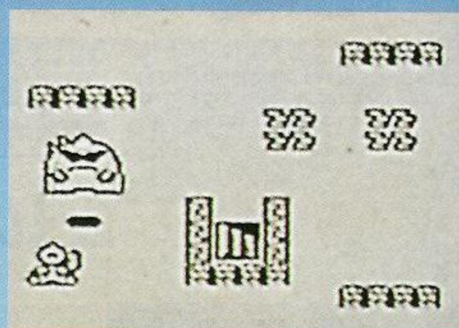
Asmik World s'adresse aux plus jeunes d'entre vous. L'ambiance enfantine qui règne dans ce jeu est provoquée tout d'abord par le personnage dirigé par le joueur: un petit dragon tout mignon. D'autre part, le principe du jeu est très simple, l'action pas trop rapide pour que les petits doigts de nos chers zenfants aient le temps de bouger. Le petit dragon, donc, est enfermé dans des labyrinthes. Pour sortir il doit chercher la clé qui ouvrira la porte donnant accès à l'escalier qui fera passer la charmante bestiole dans le labyrinthe suivant. Sur son chemin il trouvera, et devra éviter, des monstres en tous genres: des vers rampants, des coquillages sauteurs, mais tout ces monstres sont, eux aussi, tout ce qu'il y a de charmant. Pour accompagner le joueur tout au long de son aventure dédalesque, des musiques guillerettes sont présentes en permanence. Une fois encore, les musiques sont très jolies, surtout avec un casque stéréo branché sur la Gameboy.

Mignon et gentil, Asmik World est à conseiller si vous aimez le style de dessins animés japonais pour les tout petits. En plus il est bien réalisé techniquement, que demander de plus.

SEB

GAMEBOY 75%

EDITEUR: ASMIK
GRAPHISMES: 14
ANIMATION: 14
SON: 14
MANIABILITE: 16
PRIX: 200 FRANCS ENVIRON.



VOLLEYFIRE



Si jamais vous connaissez les plages de Californie, vous aurez certainement dû voir de nombreuses parties de Volleyball de plage. C'est justement ce que vous propose maintenant Activision grâce à Malibu Beach Volleyball. Après la traditionnelle descente du sigle Nintendo, dès l'introduction de la cartouche, vous pourrez sélectionner le type de jeu auquel vous désirez participer, seul contre la console, à deux, l'un contre l'autre, ou encore à deux en équipe contre la console. Après avoir effectué cette opération, vous devrez maintenant choisir entre l'une des quatre équipes présentées: les USA, le Japon, le Brésil et l'Italie. Et les Français, alors? Non, désolé mais il n'y a pas de Français ici. Si vous connaissez les règles du Volley de plage, vous saurez déjà certainement que les équipes sont composées de deux joueurs, ce qui limite de beaucoup les combinaisons possibles par rapport au vrai Volleyball à six joueurs, mais qui a pour avantage de donner au jeu une plus grande facilité de manipulation. Les coups disponibles dans cette simulation sont assez variés. Il est ainsi possible de servir soit smatché, soit frappé, de jouer les trois passes et de conclure sur un superbe smatch, ou encore de jouer la surprise en smatchant en seconde main, mais malheureusement les combinaisons plus poussées sont impossibles. D'une réalisation simple, les décors ainsi que le terrain étant fort peu pourvus de détails attirant l'œil, Malibu Beach Volley reste cependant un jeu agréable surtout lorsqu'on y joue a deux.

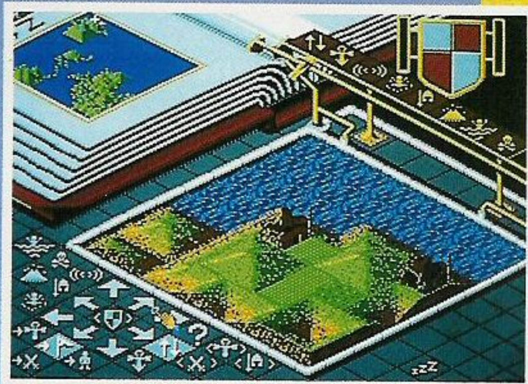
J'M DESTROY



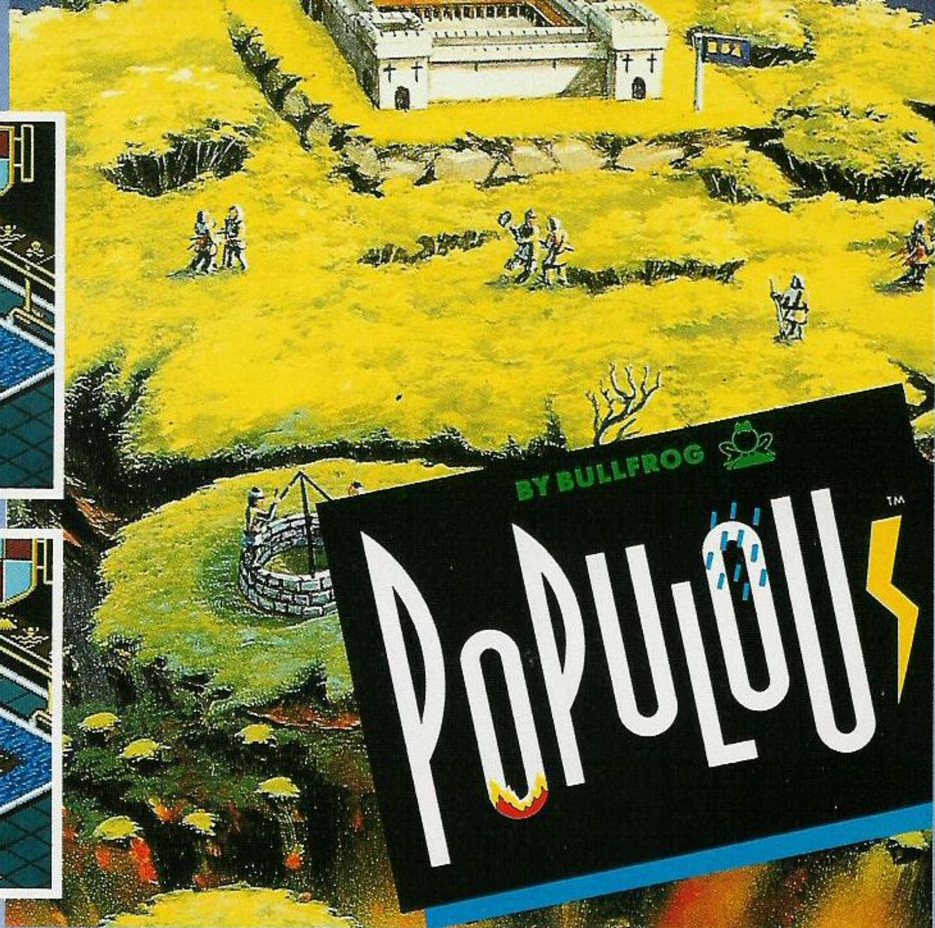
EDITEUR: TOEI ANIMATION
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 12
MANIABILITE: 15
SON: 16
PRIX: 200 F ENVIRON











Lors de sa sortie il y a bien maintenant un an et demi sur micro-ordinateurs ludiques, Populous avait réalisé un des plus beau cartons en nombre de ventes. Et pour cause, le jeu est non seulement hyper-original, mais le personnage que vous incarniez n'était pas non plus n'importe qui. Dans Populous, on ne dirige pas un guerrier moyenâgeux à la recherche de sa belle, un gladiateur futuriste devant lutter pour sauver son pays d'une terrible catastrophe, ou un vaisseau cosmique venu dont ne sait où pour guerroyer contre des forces du mal, non, dans Populous vous incarnez... Dieu, tout simplement, décidément les programmeurs de chez Electronic Arts n'y vont pas de main morte. Alors pour une fois que l'on peut devenir le maaaaaîîîîître du moooonde, comme le dit si bien notre cher ami Seb (avec Moulinex, Joystick devient une véritable entreprise d'électroménager... Enfin!), il ne faut surtout pas tergiverser, même le temps de quelques parties, cela fait toujours plaisir de savoir que l'on peut absolument tout faire. Mais attendez donc avant de courir chez votre revendeur, que je vous explique la chose. Si l'idée propre à Populous est totalement géniale, il faudra cependant que vous assuriez un max pour ne pas décevoir vos gens. Eh oui, des gens, parfaitement, des serviteurs qui seront totalement sous votre contrôle. Enfin voilà, l'un des principaux objectifs que vous devrez atteindre pour vaincre l'adversaire (un autre Dieu, comme quoi la place est de vrai Dieu est recherchée) est d'accroître la population de votre région. Pour cela, il n'y a pas trente-six mille possibilités. D'abord il faudra construire l'aire sur laquelle vous voulez que vos dévoués serviteurs évoluent. Mais attention, cette aire ne devra pas être construite n'importe comment. Dans un premier temps, il faudra toujours penser à aplanir le terrain, une ville sur une montagne c'est pas très pratique. Dans un second temps il faudra veiller sur son niveau d'énergie, qui baisse lorsqu'on construit mais qui augmente lorsque la population s'accroît. Ensuite lorsque vous estimerez que le nombre de vos ouailles est suffisamment important, vous pourrez déclencher la guerre. Evidemment, de son côté, l'ordinateur aura également construit son monde, soyez donc sûr de votre coup. En tant que Dieu et pour ralentir la progression de l'ennemi, vous pourrez utiliser plusieurs techniques, la plus simple est de placer des volcans sur son territoire, mais bien entendu cela vous bouffe de l'énergie, n'en abusez donc pas. Les autres techniques également envisageables sont: les tremblements de terre anéantissant toutes les habitations et tous les habitants d'une région, les marécages ralentissant l'avancée adverse, le raz-de marée (ou "flood") détruisant tout le territoire à condition que celui-ci soit construit à ras de l'eau, et la fin du monde ou «Armagedon» entraînant irrémédiablement la défaite de l'un ou l'autre des belligérants, cette option est également la plus coûteuse en énergie. Si l'idée et le concept de Populous est génial et totalement révolutionnaire sur console, comme cela a également été le cas sur micros, la réalisation est tout de même un ton en dessous de cette dernière, et cela pour plusieurs raisons. La première provient du simple fait que la Megadrive ne soit pas équipée de souris, et dans Populous, la rapidité de maniement et de déplacement du curseur permettant la construction du territoire est primordiale. La seconde raison est l'impossibilité de jouer à deux simultanément, la Megadrive étant malheureusement dépourvue d'un port parallèle permettant la liaison entre deux machines. Mis à part ces quelques détails techniques qui ont leur importance, Populous c'est du tout bon, mes amis. Si pour Noël vous avez un copain qui a une Megadrive française ou japonaise, offrez-lui donc un Populous, il vous fera des gros bisous baveux partout, partout je vous dis, c'est du tout bon.

J'm DESTROY

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTION : VIRGIN
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 12
MANIABILITE: 14
SON: 15
PRIX: NON COMMUNIQUE







BY RAY TOBEY
MICHAEL KOSAKA AND RICK TIBERI

BUDOKAN

THE MARTIAL SPIRIT.

Ce n'est qu'après une baston de rues bien bestiale, dans laquelle vous veniez de prendre une raclée comme jamais, il faut dire que le quartier était plutôt du genre mal famé, que les arts martiaux ont commencé à vous intéresser. Budokan vous propose de suivre une formation continue dans tous les domaines, et dans toutes les techniques de combats propres à l'Asie Antique. Votre apprentissage en la matière se déroulera au cours de quatre étapes, vous permettant de vous spécialiser dans quatre armes différentes: le kendo est un combat au bâton simulant le sabre,

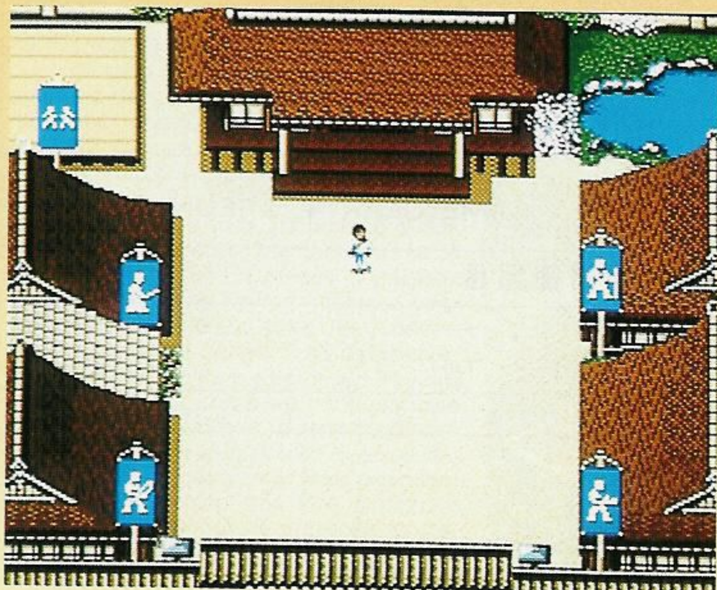


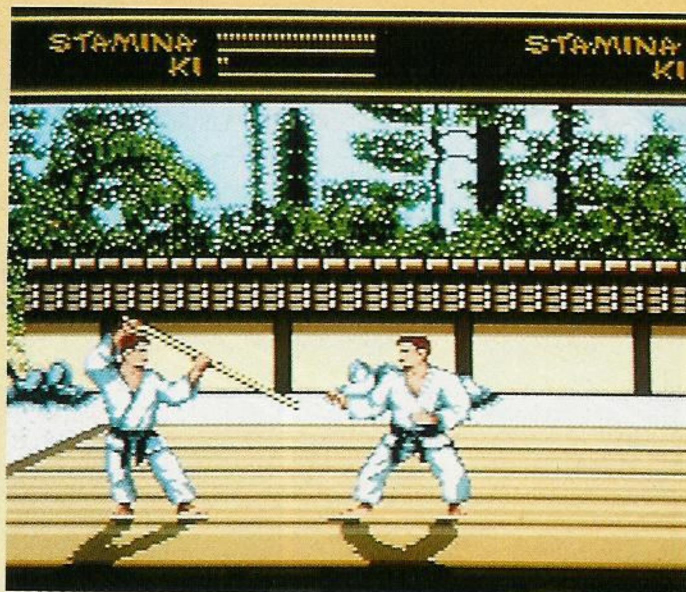
pour lequel les combattants se protègent avec casques et gants en cuir, le nunchaku c'est l'arme préférée de Bruce Lee, composée de deux bâtons reliés par une chaînette, cette arme est l'une des plus meurtrières lorsqu'elle est bien utilisée, le karaté est la seule technique de Budokan qui se déroule à mains nues, et enfin le bo se déroule de la même manière que le kendo, mis à part que les bâtons sont plus courts donc plus maniables mais d'une envergure moins importante. Ce n'est que lors du Kumité (comme dans Bloodsport avec Jean-Claude Van Damne) que vous pourrez affronter les maîtres de chaque discipline et ainsi constater si votre entraînement s'est révélé positif ou non. Cependant, et si vous n'étiez pas entièrement persuadé de votre état de santé et de votre marge de progression après chaque entraînement, vous pourrez aller consulter gratuitement, ce qui de nos jours est plutôt rare, un maître en arts martiaux qui pourra non seulement vous donner des conseils pour perfectionner vos différentes techniques de combat, mais également vous renseigner sur les progrès que vous aurez pu effectuer et ainsi éviter de vous prendre une raclée lors des combats importants. Lors du Kumité vous pourrez choisir la force de l'adversaire, Sankyu (débutant), Ikkyu (combattant de force moyenne) et Shodan (ceinture noire). Graphiquement parlant, Budokan plonge le joueur immédiatement dans une ambiance orientale qui n'est pas faite pour déplaire, tant les jeux japonais même si ils sont très bons perdent au fil du temps un peu de leur crédibilité. Chaque coup porté par l'un ou l'autre des combattants est amplifié par un "yeahhh", ou par un "hannnn", ou encore par un "bahhh" digitalisé. Et pourtant, si ce tableau semble quelque peu idyllique, tout n'est pas toujours parfait dans Budokan. L'animation par exemple manque sincèrement de fluidité, ce qui est assez gênant et nuit relativement à un bon enchaînement des mouvements, que vous serez amené à exécuter pour démobiliser votre adversaire. Malgré cela, Budokan reste un bon jeu et on ne peut que se féliciter de l'apparition d'Electronic Arts sur le marché des consoles seize bits.

J'm DESTROY

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTION : VIRGIN
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 13
MANIABILITE: 15
SON: 16
PRIX: NON COMMUNIQUE

MEGADRIVE
73%

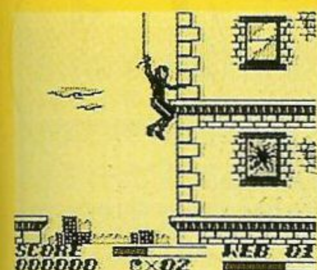


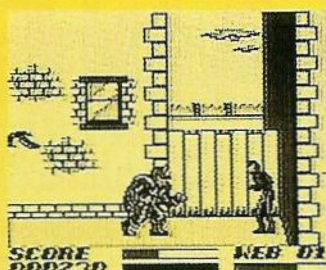


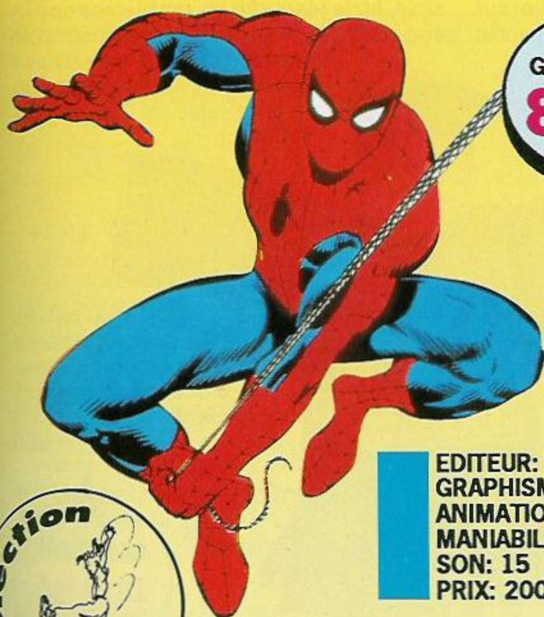
the AMAZING SPIDER-MAN

Si vous pensez que la vie d'un super-héros est une vie de tout repos, laissez-moi vous dire, mes bons amis, que vous vous mettez le doigt dans l'œil jusqu'à l'omoplate. Alors que votre job est de protéger les innocents qui jusqu'à présent vous étaient encore inconnus, aujourd'hui c'est votre femme Mary Jane, qui s'est faite enlever par un groupe de mutants tous issus des bandes dessinées américaines des années cinquante. Ainsi Spiderman devra lutter contre Hobgoblin, Mysterio, Dr Octopus, j'en passe et des meilleurs. C'est à travers sept niveaux que vous devrez lutter contre ces immondes créatures. Le jeu, lui se déroule de deux manières différentes. Dans une première phase, Spiderman est un jeu de plateforme tout à fait traditionnel où le bouton B permet de taper et de tirer (en prolongeant la pression sur le bouton) et le bouton A de sauter. Dans une seconde phase, vous devrez escalader les immeubles de la ville afin de parvenir à découvrir la cache de ses adversaires. Spiderman devra ici non seulement éviter de se faire casser la gueule par les ennemis planqués derrière les fenêtres, mais également faire attention à ne pas se faire toucher par les pierres lancées du haut du bâtiment. Lors de certains passages difficiles, notre super héros pourra également utiliser ses supers pouvoirs et notamment ses fameuses toiles pour échapper aux adversaires lancés à ses trousses. Bref, comme vous le voyez, la vie d'un super-héros sur Gameboy n'est pas de tout repos. A part ça, le jeu se déroule à la fois selon un scrolling horizontal et vertical en fonction du tableau. Graphiquement fort bon, ce jeu de LJN Toys est un excellent produit qui satisfera les inconditionnels de la petite console noir et blanc.

J'M DESTROY







GAMEBOY
85%

EDITEUR: LJN TOYS
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 16
SON: 15
PRIX: 200 F ENVIRON



KLAX

C'est clair, Klax est certainement l'un des jeux les plus convertis du monde. Je m'explique. Outre les machines d'arcade, Klax existe déjà sur tous les ordinateurs ludiques, et aussi sur presque toutes les consoles, seule la Master System et la console Nintendo 8 bit, la NES, n'ont pas eu droit à leur version de Klax. Et personne ne s'en plaindra puisque Klax est un très bon jeu. Devant vous un tapis déroulant des briques de couleurs, ces briques devront être rangées dans un ordre précis, la console vous indiquera avant chaque niveau les figures géométriques à effectuer. Après une page de présentation, utilisant pleinement les capacités de la Lynx en matière de grossissement de sprites, le jeu peut commencer. Ne demandant pas une très grande qualité technique, le nombre de sprites à l'écran étant encore très limité, Klax sur Lynx est doté d'une excellente animation, tant au niveau des briques qui s'acheminent petit à petit en direction du palet receveur que vous dirigez, qu'au niveau du déplacement du palet proprement dit. Les couleurs sont belles et franches, et lorsqu'on a quelques problèmes de ce côté



c'est tout de même bien agréable. Le seul reproche qu'on puisse faire à cette conversion sur Lynx, c'est que Klax a été programmé dans le sens vertical, ce qui implique que vous devrez tenir la console dans le sens vertical à la manière de Gauntlet III, ce qui est assez désagréable à la longue. A part un son démentiel, avec des digits d'applaudissements et une voix de nana qui indique ce qu'il faut faire, rien de bien neuf, Klax est un bon soft.

J'M DESTROY



EDITEUR: TENGEN
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 15
SON: 17
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON

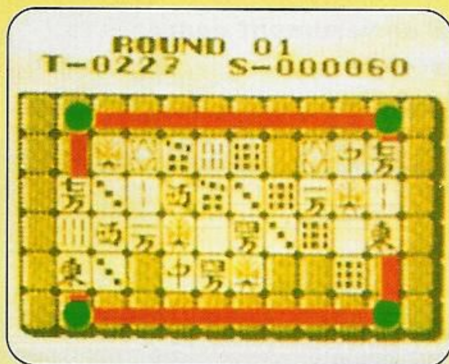
MATCH-MANIA



EDITEUR: IREM
GRAPHISMES: 13
ANIMATION: INSIGNIFIANTE
SON: 14
MANIABILITE: 16
PRIX: 200 FRANCS ENVIRON.

Non, ne dites pas ça. Je vous ai entendu, vous avez hurlé: "pffff, encore un de ces jeux bizarres avec des pièces incompréhensibles, et des règles tordues". Eh bien détrompez-vous, Match-Mania n'est pas encore UN de ces jeux, c'est quasiment le principe de base. Sur un plateau marqué par des cases, sont posées 40 pièces gravées d'inscriptions en japonais et signifiant chiffres, vents, ou animaux oniriques. Toutes les pièces vont par paires, et vous vous en doutez, le but est de toutes les faire disparaître en les associant deux à deux. Pour cela il suffit de cliquer sur une pièce, de cliquer sur une autre ayant le même signe, et elles disparaîtront à condition que la ligne que tracera l'ordinateur et qui devra les relier toutes les deux, ne traverse aucun obstacle, et qu'elle n'ait pas plus de deux angles à 90 degrés. Mais si c'est simple à comprendre... Match-Mania n'étant qu'un jeu en solitaire, vous devrez affronter vos potes par scores interposés. Les scores sont calculés par le nombre de pièces retirées, plus par un bonus donné en allant le plus vite possible. Un compteur de temps tourne en permanence. Deux modes sont disponibles: le mode normal où vous passez de tableau en tableau et où vous bénéficiez de 4 aides (qui vous indiquent des coups jouables), et le mode challenge où vous bénéficiez en plus d'un nombre fini de crédits; le but étant d'aller le plus loin possible, et de résoudre les problèmes de plus en plus casse-tronche. Match-Mania n'a rien de révolutionnaire, le principe a été utilisé bon nombre de fois, mais ça reste un bon jeu de réflexion qui est en plus accompagné de nombreuses musiques aux senteurs orientales.

SEB



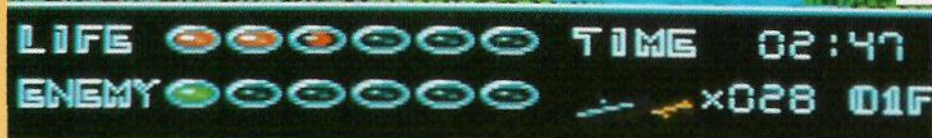




DIE HARD

C'est la première conversion de Die Hard sur console. Tiré du film mettant en scène Bruce Willis, plus connu en France sous le nom de Piège De Cristal, dont la suite devrait être encore à l'affiche à l'heure où vous lirez ces quelques lignes, Die Hard, le jeu, essaie de reprendre trait pour trait les principales scènes de Die Hard, le film. Ce coup-ci vous êtes dans la peau de l'inspecteur Mac Lain, un inspecteur de New York venu voir sa femme qui travaille dans un des plus grands buildings de Los Angeles. Honny, la femme en question occupe un des postes de responsabilité dans une firme japonaise dont justement le siège social aux Etats-Unis est cette fameuse tour, ce fameux piège de cristal. Ce que personne ne savait jusqu'alors, sauf des terroristes néofascistes et le patron de la compagnie, c'est que dans les coffres-forts de ce building était enfermée une importante somme d'argent en bons du trésor facilement négociables. Après un débarquement éclair, les terroristes se rendent maître de tout l'immeuble en coupant toutes les liaisons avec l'extérieur. Seul l'inspecteur Mac Lain, au cours d'un concours de circonstance a pu échapper aux terroristes. L'histoire de Die Hard, le jeu, commence alors que vous êtes dans les jardins de l'immeuble, ce qui n'a absolument rien à voir avec le scénario de Die Hard, le film, mais bon, tant pis. Le scénario de Die Hard, le jeu, est divisé en dix étapes, parcourez et traversez ainsi les étangs, les passages en sous-sol, les salles des machines dans lesquelles vous devrez retrouver l'ascenseur menant aux étages supérieurs, les bureaux de la compagnie, où vous devrez éviter les morceaux de verre (la scène de Die Hard, le film, est ici d'ailleurs superbe), et vous planquer dans les bouches d'aération, seul endroit où l'on ne peut facilement vous repérer. Toutes ces étapes vous permettront enfin de déboucher dans la salle des ordinateurs et, but ultime de votre mission, de vous retrouver sur le toit de l'immeuble où vous devrez détruire l'arme secrète de l'ennemi, ce qui une fois de plus n'a rien à voir avec Die Hard, le film, mais rassurez-vous, ce n'est pas très grave, car Die Hard, le jeu, est parfaitement bien réalisé. Si vous aimez les jeux du genre Commando, Rambo, Red Alert, ou encore Bloody Wolf dont les mérites réciproques ne sont plus à louer aussi bien sur PC Engine que sur Megadrive ou que sur ordinateurs ludiques, vous ne pourrez pas être déçu par Die Hard, le jeu se déroulant suivant les mêmes procédés de scrolling et de maniement d'armes. Lorsque vous tuez un ennemi celui-ci pourra ou non libérer une nouvelle option de tir, si vous le désirez et si votre petit fusil ridicule vous fait pitié, vous pourrez ainsi récupérer fusil-mitrailleurs, mitraillettes, lance-grenades, lance-flammes, gilet pare-balles, etc... Bien que les graphismes ne soient pas très recherchés, les programmeurs ayant préféré la vitesse de maniement à la beauté esthétique, les deux étant rarement compatibles, Die Hard reste un excellent divertissement où le sang et la violence gratuite restent de rigueur. Certes, Die Hard, le jeu, n'est pas aussi bon que Die Hard, le film, mais il demeure captivant lorsqu'on est plongé au cœur de l'action. A quand Die Harder, le jeu, la suite de Die Hard, le jeu du film qui doit être encore à l'affiche et qui est lui-même la seconde partie de Die Har... Arghhh je ne sais plus...

J'm DESTROY








PC ENGINE 81%

EDITEUR : NIHON BUSSAN
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 16
SON: 16
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON





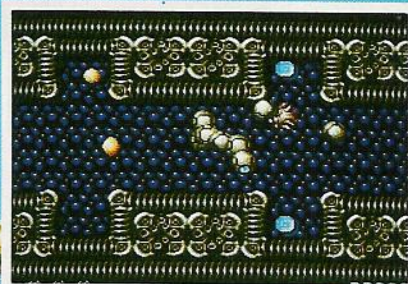
GOMOLA SPEED

Le moins que l'on puisse dire avec les productions japonaises sur PC Engine, c'est qu'elles sont loin d'être toutes d'une originalité transcendante, entre les Shoot'Em Ups et les jeux de plateaux aussi beaux soient-ils, le classicisme est l'un de leurs points forts. Si je vous dis ça de vous à moi, ce n'est absolument pas pour dénigrer qui que ce soit, mais pour une fois, les Japonais et plus particulièrement les programmeurs d'U.P.L ont réalisé un jeu simple, original, distrayant, amusant, rigolo, étourdissant, rapide, intéressant, maniable, beau, en un mot comme en cent un jeu sympathique. Attendez un peu que je vous explique la chose. A l'écran vous dirigez une petite tête de ver-de-terre, parti à la recherche des parties manquantes de son petit corps gluant. Une fois toutes ses parties retrouvées, il faudra pour passer au tableau supérieur non seulement éviter les espèces de bétacarpes galinacées, sorte de bidophages ventophores post-nucléaires, mais également bouffer des petites boules ressemblant de très près à de l'anti-mites, sauf qu'ici ces petites boules bougent dans tous les sens et que leur capture n'en est que plus difficile. Pour les capturer il ne suffit pas simplement de les gober comme un vulgaire œuf, cela serait trop simple, vous pensez bien ma bonne dame, il faut pour les bouffer les entourer de toute la longueur du corps de la chenille. Comme si cela ne suffisait pas et pour corser un peu le tout, si l'une des parties de votre corps s'acoquine avec les xénomorphes dont je vous ai causé quelques lignes au-dessus, vous êtes bon pour repartir à leur recherche et recommencer une bonne partie du jeu. Si l'idée conductrice de Gomola Speed n'est pas ce que l'on peut appeler une idée neuve, puisque le jeu de la chenille dont cette production est inspirée est l'un des plus anciens jeux sur micro-ordinateurs et en bornes d'arcades, Loriciel en avait par exemple fait une adaptation appelé La Chenille Infernale sur Oric 1 si mes souvenirs sont bons, il n'en demeure pas moins que sa réalisation est parfaite. L'action se déroule sur une centaine de niveaux, tous animés par le même scrolling multi-directionnel à en faire pâlir la Neo-Geo. La chenille elle-même se déplace à vive allure, on peut même accélérer sa vitesse de déplacement par simple pression sur le bouton II du joystick, le bouton I servant alors à larguer des petits «prouts» immobilisant l'ennemi durant quelques secondes. Si le graphisme est simple, il reste très agréable à suivre, bien que dans le feu de l'action, on a pas toujours le temps d'observer attentivement tous les détails. Enfin, la musique elle non plus n'a pas été mise sur la touche, elle est superbe, chose assez rare sur PC Engine, cette console ne bénéficiant malheureusement pas des capacités de la Megadrive en ce domaine. Inutile, je crois, de mettre une fois de plus les points sur les «i», n'hésitez pas, Gomola Speed est un excellent divertissement.

J'm DESTROY

EDITEUR : U.P.L.
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 19
SON: 18
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON





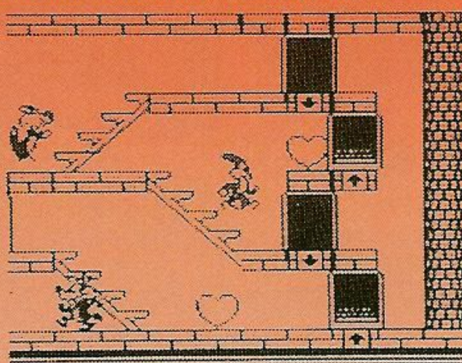


THE BUGS BUNNY CRAZY CASTLE





En fait, Bugs Bunny, The Crazy Castle n'est autre que le jeu connu au Japon sous le nom de Mickey Mouse. Dans ce jeu de plateforme au scrolling multidirectionnel on retrouve exactement les mêmes pièges aux mêmes endroits, on se déplace exactement de la même façon, on y retrouve exactement les mêmes mots de passe permettant de ne pas tout recommencer depuis le début une fois que la console sera éteinte, bref, si Bugs Bunny et Mickey Mouse sont deux personnages de dessins animés différents, sur Gameboy ce sont deux jeux totalement identiques. En tout le château fou (d'où le titre) dans lequel se déroule cette aventure est composé de soixante salles, le mot de passe vous est remis à la fin de chacune d'entre elles, pour pouvoir continuer après l'extinction de la Gameboy, le but étant de collecter toutes les carottes et de venir à bout des soixante niveaux. Techniquement parlant, Bugs Bunny est loin d'être l'une des meilleures réalisations sur Gameboy. Le scrolling multi-directionnel par exemple bien que rapide est assez saccadé. Et surtout, l'action est particulièrement monotone, il faut toujours faire la



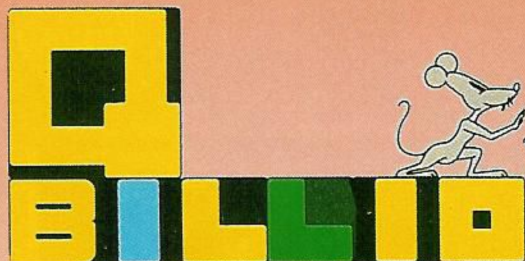
même chose; prendre les ascenseurs pour monter sur la plateforme supérieure, redescendre, revenir au début en évitant les adversaires lancés à votre recherche (Daffy Duck, Sylvestre, Vil Coyote et Yosemite Sam), larguer des poids sur sa tête afin de l'assommer pendant quelques secondes et recommencer toutes ces opérations au niveau supérieur, bref pas beaucoup de variété d'autant plus que le graphisme est particulièrement simple et n'incite pas beaucoup le joueur à aller nettement plus loin.

J'M DESTROY

EDITEUR: KEMCO
GRAPHISME: 12
ANIMATION: 13
MANIABILITE: 15
SON: 12
PRIX: 200 F ENVIRON

GAMEBOY **65%**

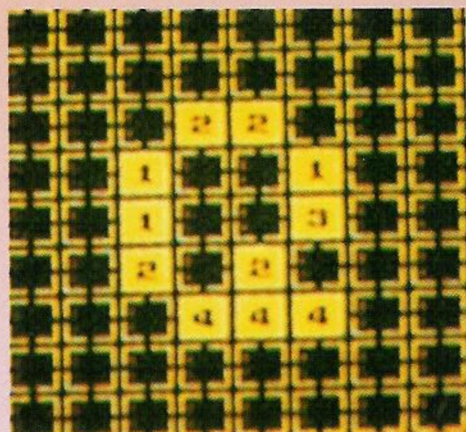
Q-BILLION



Sélection MICROMANIA

Et hop! Encore un jeu de réflexion sur Gameboy. Il faut avouer que cette catégorie de jeu est vraiment omniprésente sur la console portable de Nintendo. Et c'est pas moi qui vais me plaindre vu que j'adore ce genre de jeux.

Dans Q-Billion, vous incarnez une petite souris (excusez-moi, c'est un réflexe, j'ai mis petite devant souris, alors que je ne connais rien de sa taille. Tout de même, les automatismes, des fois.) qui doit déplacer des blocs rectangulaires. Ces blocs sont empilés à des hauteurs différentes, et à des endroits différents d'un tableau à l'autre, et le but de notre charmante héroïne est de les faire tous descendre au niveau du sol. Pour cela elle peut déplacer un bloc dans les quatre directions verticales et horizontales, à condition d'être au même niveau que le bloc. Les différentes hauteurs sont précisées par des chiffres, et pour pousser un bloc de niveau deux, par exemple, il faut donc placer un autre bloc de niveau un à côté, monter dessus, et pousser le rectangle de hauteur 2.



Pour corser le tout, arrivé à un certain stade dans les tableaux, vous devrez en plus associer des blocs par dessin commun: étoiles, rond etc... Autant dire que ça se complique sérieusement.

Deux types de jeux sont disponibles, un avec temps limité, et problèmes très prise de tête, et une option deux joueurs.

Q-Billion est vraiment un bon jeu de réflexion aux graphismes très simples, très peu fouillés, mais l'intérêt a été placé ailleurs que dans l'esthétique.

SEB

EDITEUR: SETA
GRAPHISMES: 12
ANIMATION: SANS
SON: 14
MANIABILITE: 15
PRIX: 200 F ENVIRON

GAMEBOY **84%**

JEUX CRACK

Sega

BATTLE OUT RUN

Voici dans quel ordre il faut acheter les pièces du moteur pour arriver à la fin du jeu:

Body (carrosserie):
1: A.3000
2: B.8000
3: C.18000

Tire (pneumatiques):
2: A.1000
5: B.3000
11: C.8000

Engine (moteur):
3: A.2000
4: B.5000
10: C.12000

Chassis:
7: A.2000
8: B.5000
12: C.12000

Nitro:
13: A.1000/2000/...

(Grégory MAZZALOVO)

AMERICAN PRO FOOTBALL

Allez, v'la quatre codes bien sympathiques:
3CFFDMKMFRFFQFU6FWM7FAR2FF
4RFFD4MMFIFLSWSEFJK7FARJFF
AZFF6FFFFFF22FHNFFX7FFFWFF
NFFF63RFWFFH3FNKFWQ7FFF2FF

(Yann)

GAMEBOY

BOXXLE

Voici quelques codes qui vous aideront à progresser dans le jeu. Attention, ces codes ne marchent que sur la version américaine.
GPGV GRGX GXG? GPikGH GPikHJ
GPikMN GPikXY HBBH HBY?
HBYO
HHYZ HMY6 HXYG HXYG HPikY! HPpikZ?
HPik57

(Yann)

NAVY BLUE

Encore et toujours des mots de passe:
Niveau 5: MHYMOYOJ
Niveau 10: EKKJFMUR
Niveau 15: MGFKOYLI
Niveau 19: MVALMESX
Niveau 25: YLTHCMCP
Niveau 34: MUGOSEQY
Niveau 40: MABPKYPD
Niveau 45: YPLZCMIQ
Niveau 50: YLSZFMDP
Niveau 55: YLSBEMHO
Niveau 60: YPODAMHO
Niveau 65: MBXNOYOG
Niveau 75: YLQVCMIL
Niveau 80: ETRCFMBQ
Niveau 85: ELRBXMHO
Niveau 89: YLNFEMHQ
Niveau 95: MDWROYOC
Niveau 100: FTMVFMCT
Niveau 106: FTMHIMHK

(Yann)

HYPER LODE RUNNER

Voici un truc qui vous fera économiser pas mal de vies: a chaque fois que vous êtes coincé entre deux ennemis ou que vous n'avez plus le temps de faire un trou, appuyez sur Select. En effet, l'autodestruction ne vous coûte pas une seule vie.

(LAO)

BUGS BUNNY AND THE CRAZY CASTLE

Avec ce code vous n'avez plus qu'à passer le dernier tableau pour gagner: XH02.

(Jerome GUIBAL)

LYNX

SLIME WORLD

Codes de la mission 2:

ECDA78	DD1F32	E79FB5
139CFE	159DF9	D01A24
559925	D499A4	5A9E23
2F9CF2	6CDCF3	D29EBB
EDDEFD	EE9EBF	1DDCA0
1CD8AF	0399EB	465F57
085F11	4FDFDD	089ADD
70DCDF	75DFDB	75DCD8
8E5999	F1181B	711B9B
F1DA45	F659C1	B85D87
8D1DC0	3DDC80	B79B40
FD180F	7C5B49	

Quelques codes de la mission 3:
E9D275 91557B6 2F1176
15563D

(Freddy BOUGY)

SLIME WORLD

Exploration: 7C5B49 et sortez en haut à droite de l'écran.

(Franck BOCABEILLE)

GAUNTLET III

Dès que vous avez choisi votre personnage, appuyez sur option 1. Ainsi, vous avancerez de 5 niveaux en 5 niveaux jusqu'au 20 niveau, autant de fois que vous voudrez, à la seule condition de ne pas bouger.

(Nicolas GUILLEROT)

JEUX CRACK

PC ENGINE

F1 CIRCUS
Pour accéder au «sound test», appuyez, à la page de présentation, sur bas et run en le laissant appuyé.
(Namiki SHU)

GOLDEN AXE (CD ROM)
Appuyez sur run, puis appuyez tout de suite en haut à gauche, 2, select et le laisser appuyé. Vous pouvez alors choisir le niveau que vous voulez et être invincible, et avoir autant de magie que vous voulez.
(Namiki SHU)

BATMAN
Pour finir le jeu, dans la cathédrale, vous allez rencontrer trois adversaires:
Un homme de main sauteur armé de rasoirs: l'éliminer en 4 tirs pendant son saut.
Un homme de main avec une masse: à repousser dans le trou creusé dans le sol.
Le joker: A repousser dns le vide en évitant ses tirs et ses dentiers.
(Philippe JORGENSEN)

NINT

ADVENTURE OF LOLO
Voici le code qui permet d'aller au dernier niveau: GCVT.
(Cédric ROUZE)

ROBOCOP
Voici un nom de code qui vous permet de continuer la partie de façon illimitée: A, B, select et ensuite Start.
(David TRABADE)

DOUBLE DRAGON 2
Pour commencer avec sept vies, commencez la partie avec deux joueurs et tuez votre partenaire. Chaque que

MEGADRIVE

SOKOBAN
Voici quelques mots de passe qui vous éviteront de vous prendre trop la tête sur un même niveau.

MARINA!	MALIBU	SANPEDRO	VENTURA?
SANDIEGO	PASADENA	!BEVERLY	MELROSE!
RODEO!?!	WESTWOOD	WILSHIRE	VENICE??
FIGUEROA	SUNSET	ORANGE	HARBOR
CENTRAL	WESTERN!	?VALLEY?	GLENDALE
FOOTHILL	VANNUYS!	CRENSHAW	IMPERIAL

(Yann)

FATMAN
Voici un cheat pour choisir n'importe quel combattant:
Bas, C, droite: MC Fire.
Haut, droite, AB en même temps: Guano.
Droite, bas, droite: Bonapart.
Gauche, BC en même temps, C: Edwina.
BC en même temps, A, haut: Ramses.
AC en même temps, haut, droite: Spidera.
AB en même temps, bas, gauche: Fatman.
Droite, haut, bas: Robochic.
AC en même temps, droite, C: Stump.
(Michaël DUPOUY)

SUPER MONACO GRAND PRIX
Voici un mot de passe qui permet de commencer un second championnat du monde avec la meilleure voiture (ceci, bien sûr, après avoir gagné le premier):

4000 0000 0000 0000
0810 GGD5 3627 B14C
FA89 E000 0000 000I
0000 0000 G300 EA1F

(Bruno CROS)

AFTERBURNER 2
Pour avoir 100 missiles durant les phases de ravitaillement en vol, voici ce qu'il faut faire en fonction des niveaux:
Niveau 3: pressez gauche et B.
Niveau 5: pressez droite et B.
Niveau 9: pressez B.
Niveau 11: pressez droite et B.
Niveau 13: pressez gauche et B.
Niveau 16: pressez droite et B.
Niveau 19: pressez B.
Niveau 21: pressez droite et B.
Il suffit de maintenir les boutons indiqués enfoncés pendant le ravitaillement.

Au début du jeu, au lieu de presse Start, pressez C et sans le relacher, pressez A puis B, et enfin pressez Start. Vous pourrez choisir votre niveau.
(Christophe GARCIA)

ESWAT
Pour ne pas perdre d'arme, il suffit de sélectionner «SHOT» quand votre niveau d'énergie est au plus bas.
(François DROUGARD)

BASKET BALL
A l'apparition du titre, faites STart, ensuite B et Start pour choisir le niveau de difficulté.
(Peter REGHEM)

ZOOM
Pendant la page de présentation, faites Haut, Haut, Bas, BAs, Gauche, Droite, Gauche, Droite, puis pressez A et B: Un nouveau menu apparaît, avec de nouvelles options vous permettant de découvrir de nouveaux niveaux.
(Laurent LEMONNIER)

AIR DIVER
Démarrez le jeu, et allez sur la carte à un niveau sans ennemis. Laissez start appuyé, et pressez: A, B, C, B, A, A, B, C, B, A, B. Lachez start et laissez start enfoncé jusqu'à ce que la partie débute. Vous êtes invincible. Vous pouvez aussi laisser le bouton A, B ou C enfoncé, ce qui vous permet d'aller à trois niveaux différents.
(Laurent LEMONNIER)

GAGNEZ JUSQU'A 1000F EN ENVOYANT VOS TRUCS

ENDO

vous le faites, vous gagnez une vie.

(David TRABADE)

FESTER'S QUEST
Si vous tuez un ennemi et que l'objet est hors de portée, prenez le fouet et fouettez l'objet dans sa direction.

(David TRABADE)

BIONIC COMMANDO
Si vous désirez quitter un niveau au beau milieu d'une bataille, maintenez la touche Start enfoncée, et appuyez sur les boutons A et B en même temps. Dans la Zone 1, cherchez l'ascenceur qui vous permettra d'accéder rapidement à d'autres mondes.

(David TRABADE)

BUBBLE BOBBLE
Voici quelques mots de passe:
AAAAB niveau 16 de la partie ordinaire.
CAJFI niveau 89 dans la super partie.
GEJEJ niveau 99 dans la super partie.
HBGBD E6 dans la super partie, et grommit vous y attend.
IEJJJ niveau 43 de la partie ordinaire, il y a plein de choses intéressantes à ramasser.

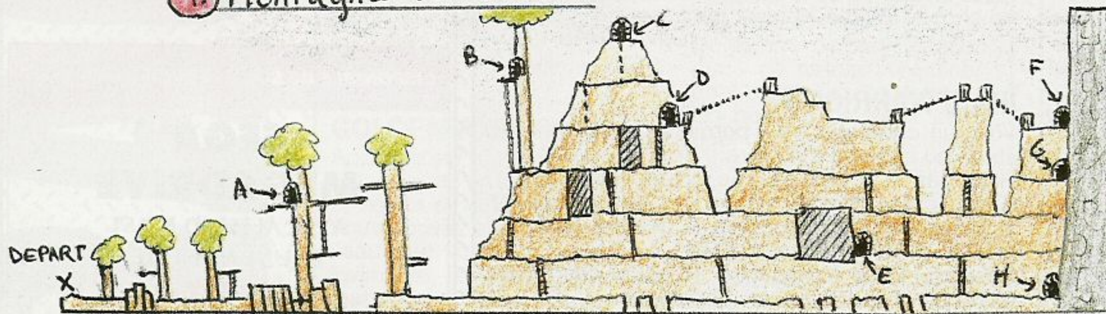
(David TRABADE)

IKARI WARRIORS
Voici un cheat qui vous permettra de choisir le stade ou la partie débutera:
Haut, bas, A, A, bas, gauche, droite, A, bas, haut, A, bas, droite, droite, gauche, bas, haut, gauche, A, droite, bas, gauche, droite, A, gauche, haut, A, bas, A, droite, gauche, A, Start.
Attention, vous n'avez que 16 secondes pour entrer ce cheat mode très compliqué.

(David TRABADE)

RYGAR

1. Montagnes de GRAN



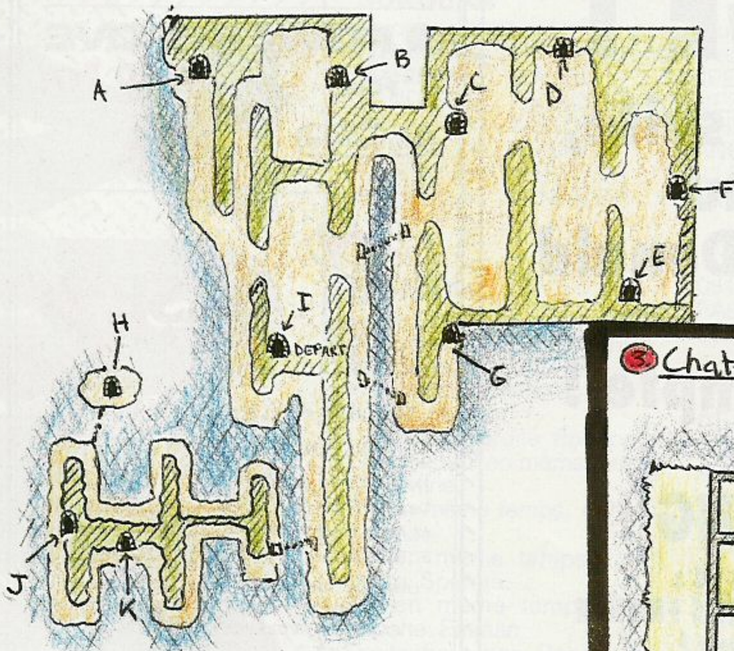
Dans les portes:

A, C, D, G, H - Un hermite vous donne des conseils
B - Un hermite vous rempli votre energie
E - Vous amène a la vallée de Garloz
F - Vous amène a la tour de Garba

Legende

- Portes
- cordes
- grappin obligatoire
- pulley suspens oblig.
- arbalète obligatoire
- ou portes
- infranchissable ou inaccessible
- trous ou eau (mortel)

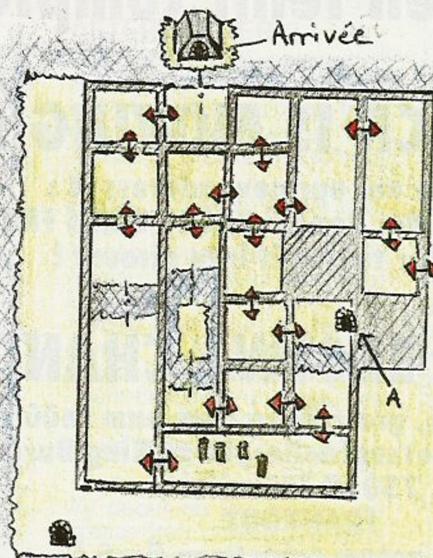
2. Valée de GARLOZ



Dans les portes

A, E, G, J : un hermite vous renseigne
B : vous trouvez le grappin
D : vous reprenez de l'energie
I : direction montagnes de Gran
K : direction caverne de Sagila
F : direction Lapis
H : direction Palais de dorago
C : direction Valée de Rolsa

3. Chateau de LIGAR (Stage Final)



Pour arriver ici, il faut aller a la valée de rolsa, monter sur la plus haute tour, et jouer la flute de pegase (que vous avez obtenu dans la tour de garba). Les portes de ce chateau s'ouvriront alors.

LA PORTE
A - Vous redonne de l'energie (et une potion vitale)



STOOOOOOOP!

Les félés du joystick, les mordus du high-score, les malades du centième tableau, les allumés du record, lisez ce qui suit!

A partir du mois prochain, on ouvre une nouvelle rubrique intitulée: "Mister Pro", regroupant les meilleurs scores des meilleurs joueurs. Quelle que soit votre machine, quel que soit le jeu, si vous avez fait un high-score, envoyez-nous la photo, avec votre nom, votre adresse, le nom du jeu, la machine utilisée et le score obtenu, et nous publierons les meilleurs.

COMMENT FAIRE UNE PHOTO D'ÉCRAN ?

Très simple: éteignez toutes les lumières de la pièce, prenez un appareil avec un objectif normal (ni longue focale ni grand angle), placez-vous à environ 1,50 mètre de l'écran, sans flash et si possible avec un pied. Si vous pouvez régler votre appareil, mettez-le sur f8 à une demi-seconde. Si vous ne pouvez pas, tant pis! Vous pouvez aussi filmer l'écran avec un camescope, mais nous ne pourrons retourner ni les cassettes ni les photos.

RÈGLES À SUIVRE

Inutile de tricher. Les scores obtenus avec des vies infinies ou en bidouillant le programme seront éliminés. Ceux qui sont obtenus en bloquant le joystick sur auto-fire, en se mettant dans un coin du premier tableau et en tirant pendant trois jours sur des ennemis à dix points seront éliminés également. Seuls les vrais joystickeurs auront l'honneur d'être dans le journal!

DANBOSS



DANBISS



JEUX CRACK

GAGNEZ JUSQU'A 1000 F

PAR CHÈQUE, EN NOUS ENVOYANT VOS PLANS, SOLUCES, LISTINGS OU TRUCS ASTUCES

S'ils sont publiés

Une seule adresse : JOYSTICK
JEUX CRACK
103 boulevard Mac Donald
75019 PARIS

EDITO

Salut les bidouilleurs

Ce mois-ci on vous a préparé des tonnes de bidouilles inédites. Les possesseurs d'Amstrad ont droit à un pokeur de jeu automatique, programmé par notre vénéré Patrice Maubert.

Pour Noël, on vous conseille de demander au père Noël de vous offrir: sur CPC une "Multiface II", sur ST d'acheter la cartouche "Ultimate Ripper" et sur Amiga la "Nordic Power", pour vous permettre de bidouiller tous les jeux sans modifier vos originaux.

Dans les prochains numéros on va commencer à vous donner des bidouilles pour ces cartouches!

Ceci dit, joyeux Noël et à l'année prochaine!

CE MOIS-CI UN SUPER JACK'S POKE DE 17850F

Cours de Bidouilles

Salut les kids ! Comme vous devez sûrement vous en douter, je suis enfin de retour dans notre beau pays qu'est la France. Le gentil monsieur brun avec une grosse moustache qui dirige l'Irak a bien voulu nous laisser partir, moyennant l'effacement d'une certaine dette, dont on m'a demandé de ne pas parler, et en échange nous devons aussi vanter à l'étranger les mérites de l'Irak. Alors voilà je le fais : l'Irak est un très beau pays, où l'on trouve des portes blindées très résistantes, et où l'on fabrique d'excellentes serrures. Voilà qui est dit ! Et puisqu'en Irak je n'avais qu'une machine de traitement de textes sous la main, et que maintenant je retrouve enfin mon bon vieux CPC, j'en ai profité pour programmer un peu...

MAIS QUE FAIT DONC CE GROS LISTING SUR MA PAGE PREFEREE DE 'JEUX CRACK' ???

Et bien il poke, monsieur! Nous avions déjà rencontré il y a quelques temps des recherches intéressantes pour trouver des vies infinies, mais malheureusement, Discology ne pouvait effectuer de telles recherches, car il fallait "sauter des octets" (les veinards...) (NDLR: je ne savais pas, Patrice...). Grâce à ce programme, vous allez maintenant pouvoir non seulement rechercher de telles zones, mais aussi bien d'autres très utiles, et ceci automatiquement. Fou, non ? En effet, le programme que je vous offre (gracieusement) recherche des vies infinies dans des fichiers. Il sauvegarde une nouvelle version du fichier sans effacer l'ancienne, alors prévoyez de la place. Le programme commence par vous demander le nombre de vies, puis ensuite le nouveau nombre de vies. Entrez d'abord 255, puis des valeurs plus modestes si cela perturbe l'affichage. Enfin, il ne doit y avoir qu'une seule valeur à changer par bidouille. Vous pouvez bien sûr les essayer par paquets, mais je vous conseille fortement d'isoler la bonne, car les autres que vous aurez changées risquent fortement de provoquer des bugs intempestifs. Recherchez en priorité les vies sur le plus gros fichier du jeu, celui qui est chargé en dernier. Et sauvegardez le nouveau fichier sur un autre disque, pour éviter de créer un fichier "back-up" (NDLR: ".bak" en extension sur votre disquette). Et surtout, évitez de travailler sur un original, mais sur une copie de sauvegarde. Les modes de recherche sont au nombre de 7, ils correspondent à des méthodes que nous avons déjà examinées. Nous les récapitulerons et les détaillerons le mois prochain. Dernier conseil : ne faites pas toutes les recherches en même temps, mais plutôt une par une et dans l'ordre, car elles sont classées par ordre de fréquence.

BON COURAGE !

C'est tout ce qu'il me reste à vous souhaiter pour que vous tapiez ce copieux listing. Nous en détaillerons un peu le fonctionnement le mois prochain. En attendant, n'hésitez pas à me faire part de toutes les vies infinies que vous trouverez grâce à ce pokeur automatique. Comme d'habitude, tout cela se passe sur le 36 15 JOYSTICK en BAL "MAUBERT". Atchao bonsoir...

Patou Momo.

```
10 REM ----------------------------------------
20 REM POKEUR AUTOMATIQUE DE FICHIERS
30 REM ----------------------------------------
40 MEMORY &A000:MODE 2:BORDER 0:L=270
50 FOR N=&A9A0 TO &ABFC:READ A$
60 A=VAL("&"+A$):B=B+1
70 IF B<12 THEN POKE N,A:GOSUB 260:GOTO 100
80 IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END
90 S=0:B=0:N=N-1:L=L+10
100 NEXT:FOR N=0 TO 7:READ A$
110 ADR(N)=VAL("&AA"+A$):NEXT
120 INPUT"NOM DU FICHIER ";N$:L=LEN(N$)
130 POKE &ABA1,L:POKE &ABDA,L
140 AD=&ABC7:FOR N=1 TO L
150 POKE AD,ASC(MID$(N$,N,1)):AD=AD+1:NEXT
160 INPUT"NOMBRE DE VIES INITIAL (0-255) ";V
170 INPUT"NOMBRE DE VIES FINAL   (0-255) ";W
180 POKE &AA26,V:POKE &AA27,W
190 FOR N=1 TO 7:PRINT"RECHERCHE No ";N;
200 IF UPPER$(R1$)="N" THEN POKE &AA98,&C9
210 INPUT"(O/N) ";R$:R$=UPPER$(R$)
220 IF R$="N" THEN POKE ADR(N),&C9
230 NEXT:MODE 2:CALL &A9A0:POKE &A9AB,6
240 POKE &ABFC,&BC:POKE &ABFB,&8F
250 POKE &ABFD,&C9:CALL &A9AB
260 S=S+A+255*(S+A>255):RETURN
270 DATA 0E,07,21,FF,B0,11,40,00,CD,CE,BC,91
280 DATA C9,1E,21,C7,AA,CD,98,AB,CD,03,BB,1A
290 DATA CD,06,BB,CD,A0,AB,ED,4B,D3,AB,21,83
300 DATA 40,00,CD,98,AA,CD,C2,AA,ED,4B,D3,99
310 DATA AB,21,40,00,CD,7A,AA,CD,C2,AA,ED,29
320 DATA 4B,D3,AB,21,40,00,CD,4C,AA,CD,C2,81
330 DATA AA,ED,4B,D3,AB,21,40,00,CD,47,AA,84
340 DATA CD,C2,AA,ED,4B,D3,AB,21,40,00,CD,23
350 DATA 75,AA,CD,C2,AA,ED,4B,D3,AB,21,40,75
360 DATA 00,CD,71,AA,CD,C2,AA,ED,4B,D3,AB,DD
370 DATA 21,40,00,CD,28,AA,06,1E,21,E5,AA,D7
380 DATA CD,98,AB,CD,03,BB,CD,06,BB,CD,D9,D5
390 DATA AB,C7,05,FF,E5,3E,21,BE,20,11,23,D0
400 DATA 23,3A,26,AA,BE,20,09,CD,2C,AB,20,DB
410 DATA 04,3A,27,AA,77,E1,23,0B,78,B1,20,E1
420 DATA E2,C9,3E,FD,32,4E,AA,E5,3E,DD,BE,D4
430 DATA 20,17,23,3E,36,BE,20,11,23,23,3A,3F
440 DATA 26,AA,BE,20,09,CD,2C,AB,20,04,3A,BC
450 DATA 27,AA,77,E1,23,0B,78,B1,20,DC,C9,4A
460 DATA 3E,21,18,02,3E,3E,32,7C,AA,E5,3E,73
470 DATA 36,BE,20,10,23,3A,26,AA,BE,20,09,3B
480 DATA CD,2C,AB,20,04,3A,27,AA,77,E1,23,52
490 DATA 0B,78,B1,20,E3,C9,E5,3E,3E,BE,20,44
500 DATA 17,23,3A,26,AA,BE,20,10,23,3E,32,C7
510 DATA BE,20,0A,CD,2C,AB,20,05,3A,27,AA,BF
520 DATA 2B,77,E1,23,0B,78,B1,20,DC,C9,26,C9
530 DATA 00,00,00,00,21,0D,AB,34,C9,49,4E,6F
540 DATA 53,45,52,45,5A,20,44,49,53,4B,20,F6
550 DATA 50,4F,55,52,20,43,48,41,52,47,45,13
560 DATA 4D,45,4E,54,0D,0A,49,4E,53,45,52,CE
570 DATA 45,5A,20,44,49,53,4B,20,50,4F,55,01
580 DATA 52,20,53,41,55,56,45,47,41,52,44,17
590 DATA 45,0D,0A,52,45,43,48,45,52,43,48,A2
600 DATA 45,20,31,20,54,52,4F,55,56,45,45,E2
610 DATA 20,41,20,4F,4E,20,4D,4F,44,49,46,AF
620 DATA 49,45,20,28,4F,2F,4E,29,20,3F,20,4C
630 DATA E5,C5,CD,67,AB,06,16,21,03,AB,CD,46
640 DATA 98,AB,06,05,21,BD,AA,CD,98,AB,06,F0
650 DATA 14,21,18,AB,CD,98,AB,CD,03,BB,CD,65
660 DATA 06,BB,CB,AF,FE,4F,28,02,3E,4E,CD,10
670 DATA 5A,BB,3E,0A,CD,5A,BB,3E,0D,CD,5A,B5
680 DATA BB,C1,E1,C9,01,0F,04,11,C2,AA,3E,F9
690 DATA 04,D6,01,CE,00,F5,7D,A1,F6,F0,27,CE
700 DATA C6,A0,CE,40,1B,12,7D,B1,A9,6F,B4,A0
710 DATA 28,0E,C5,7C,1F,67,7D,1F,6F,05,20,30
720 DATA F7,C1,F1,18,DB,F1,20,D8,C9,7E,CD,A0
730 DATA 5A,BB,23,10,F9,C9,06,0C,21,C7,AB,B3
740 DATA 11,00,C0,CD,77,BC,2A,6D,AC,22,D3,0E
750 DATA AB,2A,6F,AC,22,D7,AB,2A,6A,AC,22,FA
760 DATA D5,AB,21,40,00,CD,83,BC,CD,7A,BC,F5
770 DATA C9,45,31,20,20,20,20,20,20,2E,42,71
780 DATA 49,4E,00,00,00,00,00,00,06,0C,21,CA
790 DATA C7,AB,11,00,C0,CD,8C,BC,21,40,00,BD
800 DATA ED,5B,D3,AB,ED,4B,D7,AB,3E,02,CD,93
810 DATA 98,BC,2A,D5,AB,22,B4,AC,CD,8F,BC,9E
820 DATA 98,7A,4C,47,75,71,28,00,00,00,00,00
```

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Première chose : ouvrir votre génial JOYSTICK pour taper le génial listing, puis n'oubliez pas de le sauvegarder (car ils sont parfois très longs !), sur une disquette ou une cassette (selon votre ordinateur), en tapant SAVE "Nom" (le nom ne doit pas dépasser 8 lettres et ne doit pas contenir de caractères autre que des chiffres et des lettres). Attention ! ne sauvegardez surtout pas le listing sur vo tre disquette ou votre cassette de jeu ! Cela pourrait lui être fatal.
Les listings sont de deux types : les loaders qui remplacent le loader normal du jeu (celui que vous lancez en faisant RUN"nom du jeu"). Ils chargent le jeu de façon normale, et mettent les vies infinies lorsque le jeu est chargé. Autre type de listings : les transformers qui modifient votre jeu. Ils chargent une partie du programme, mettent les vies, et la réécrivent. A chaque fois que vous chargerez votre jeu (de façon normale), vous aurez les vies. Bien sur, vous pourrez les enlever à nouveau grâce au listing. Les transformers n'éxistent pas en K7. Dans tous les cas, pour utiliser votre listing, il faut mettre le disk ou K7 où il se trouve, le charger par LOAD "Nom", insérer le disk ou K7 du jeu, puis taper RUN pour lancer le listing. Si le listing est un transformer, il vous demandera de déprotéger votre disquette en écriture. Faites le !

METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

Un patch est constitué de plusieurs octets que vous recherchez sur votre disquette de jeu, que vous changez, puis que vous réécrivez sur le disk. Les transformations restent inscrites sur la disquette. Les patchs ne concernent pas les K7.
Pour mettre un patch, il vous faut un éditeur de secteur. Le meilleur, celui que tout le monde possède, c'est DISCOLOGY. Pour les patchs, le numéro de votre version n'a aucune importance. Il est fortement conseillé d'installer les patchs sur une copie de sauvegarde, et non sur votre original. Nous dégageons toute responsabilité quant au non respect de cette consigne.
Voici la marche a suivre :
- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk a modifier et déprotégez-le
- Dans le menu "MODES", choisissez "EDITION DISQUE"
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes ØØ a 41)
- Dans le menu "FONCTIONS", choisissez "RECHERCHER"
- Appuyez sur H
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
- Appuyez sur ENTER après la dernière
- Si DISCO affiche : "Piste XX non formatée", reprenez "EDITION DISQUE", et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si DISCO affiche : "Secteur trop grand réduit a &4ØØØ", arrêtez tout ! La modification de votre jeu l'endommagerait grâvement.
- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.
- Appuyez sur ENTER, puis sur C
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adresse indiquée
- Tapez les valeurs de remplacement
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches

METHODE D'UTILISATION DES POKES

Un poke consiste a changer en mémoire le programme (pour qu'il vous procure les vies infinies), ceci APRES LE CHARGEMENT DU JEU. Le poke n'est pas inscrit sur le support magnétique. Il faut le refaire a chaque chargement. Un poke est de la forme POKE &5FDC,&C9 (c'est un exemple !). '5FDC', c'est l'adresse, et 'C9' c'est le poke.
Pour utiliser un poke, vous avez besoin d'une MULTIFACE 2. Voici comment proceder : (utilisez les touches en haut du clavier pour taper les chiffres)
- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
*- Si votre poke est compris entre les adresses &2ØØØ et &4ØØØ, appuyez sur **
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)
*Si, après un poke entre &2ØØØ et &4ØØØ, vous avez un poke entre &ØØØØ et &2ØØØ, appuyez à nouveau sur **
- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé !
Certains jeux récents détectent la MULTIFACE et refusent de se charger lorsqu'elle est connectée. En ce cas, faites un reset, appuyez sur le bouton rouge, puis appuyez sur R. Essayez à nouveau de lancer le jeu. Il se peut que la situation se soit arrangée.
Si vous avez un HACKER, vous ne pouvez pas utiliser le poke tel quel car vous ne pouvez pas relancer le jeu. Mais vous pouvez procéder comme suit :
- Lancez le jeu
- Connectez le HACKER
- Faites un reset (bouton rouge)
- Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER
- Notez les cinq premiers octets en haut a gauche de l'écran
Vous avez alors une recherche, autrement dit un patch, que vous pouvez utiliser grâce aux explications ci-dessous.

INFERNAL RUNNER COMPIL MEGA PACK 2

```
1Ø REM Vies infinies sur INFERNAL RUNNER
2Ø REM Pour la version K7 du pack 'MEGAPACK 2'
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø ENV 1,1,15,1,8,Ø,1,2,-4,2,1,5,2,4,-3,1
5Ø ENV 2,3,3,2,1,Ø,8,3,-3,2
6Ø ENV 5,1,15,1,1,Ø,1,4,-2,2
7Ø ENV 6,4,4,2,4,4,2,4,4,2,4,4,2,4,4,2
8Ø ENV 7,1,15,1,15,Ø,1,1Ø,-1,3
9Ø ENT 1,5,1Ø,1,5,-1Ø,1
1ØØ MODE Ø:BORDER Ø:MEMORY 56ØØ
11Ø FOR I=Ø TO 15:READ A:INK I,A:NEXT I
12Ø LOAD"!IMAGE.CAS",&CØØØ:LOAD"!GAME.CAS",5632
13Ø POKE &65DF,Ø:POKE &6756,Ø:CALL &58E2
14Ø DATA 13,1,2,11,9,18,22,6,3,16,6,12,24,25,26,Ø
```

LIVE AND LET DIE COMPIL MEGA PACK (UBI)

```
1Ø REM Fuel infini sur LIVE AND LET DIE
2Ø REM Pour la version Disk du pack UBI SOFT
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ19:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>2522 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
9Ø CALL &BBØ6:CLS:LOAD"LIVE":CALL &AØØØ
1ØØ DATA 21,12,AØ,11,4Ø,ØØ,ED,53,6Ø,A4,Ø1,4Ø,ØØ,ED
11Ø DATA BØ,C3,1Ø,A4,AF,32,Ø3,74,C3,FD,Ø5,ØØ,ØØ,ØØ
```

ACE 2 COMPIL LES DIEUX DU CIEL

```
1Ø REM 5Ø avions sur ACE 2 Disk
2Ø REM Pour la compil 'Les Dieux du ciel'
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MODE 1:OPENOUT"D":MEMORY &BFF:CLOSEOUT
5Ø LOAD"CODE",&CØØ:POKE &4129,&3E:POKE &412A,&32
6Ø POKE &412B,Ø:CALL &4ØØØ
```

LICENCE TO KILL COMPIL MEGA PACK (UBI)

```
1Ø REM Vie et energie infinies sur LICENCE TO KILL
2Ø REM Pour la version Disk du pack UBI SOFT
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&9ØØØ TO &9Ø2B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>3799 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
9Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &9ØØØ
1ØØ DATA 1E,ØØ,53,ØE,41,21,ØØ,Ø1,DF,1F,9Ø,21,5Ø,BF
11Ø DATA 22,1F,Ø2,21,22,9Ø,11,5Ø,BF,Ø1,2Ø,ØØ,ED,BØ
12Ø DATA C3,ØØ,Ø1,66,C6,Ø7,AF,32,7E,DD,32,FØ,EB,C3
13Ø DATA 4Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

TIME MACHINE

```
1Ø REM Vies infinies sur TIME MACHINE (Disk)
2Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
3Ø MEMORY &A5ØØ:FOR p=&A58Ø TO &A6ØD
4Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
5Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT:MODE 1
6Ø IF ck<>&38FØ THEN 7Ø ELSE GOTO 8Ø
7Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
8Ø POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
9Ø PRINT"Inserer l'original de TIME MACHINE...
1ØØ CALL &BB18:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT:CALL &A587
11Ø DATA AF,5F,ØE,C1,C3,66,C6,ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ
12Ø DATA CØ,E5,D1,Ø1,ØØ,2Ø,ED,BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32
13Ø DATA 6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ,4Ø,16,Ø6,E5,D5,CD,8Ø
14Ø DATA A5,D1,E1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,Ø9,2Ø,EF,21
15Ø DATA ØØ,4Ø,11,88,8B,Ø1,ØØ,ØF,ED,BØ,11,ØØ,EØ,Ø6
16Ø DATA 2Ø,ED,BØ,11,ØØ,9B,Ø6,Ø8,ED,BØ,21,4Ø,ØØ,16
17Ø DATA Ø1,E5,D5,CD,8Ø,A5,D1,E1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A
18Ø DATA FE,Ø6,2Ø,EF,21,3F,78,11,87,8B,Ø1,ØØ,78,ED
19Ø DATA B8,21,ØØ,EØ,11,ØØ,CØ,Ø6,2Ø,ED,BØ,21,ØØ,9B
2ØØ DATA Ø6,Ø8,ED,BØ,AF,32,5F,7F,Ø1,7E,FA,ED,79,C3
21Ø DATA 1Ø,E7
```

VENDETTA

```
1Ø REM Energie et temps infinis et choix du
2Ø REM Niveau de depart sur VENDETTA Disk
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &6FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØE3:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>23491 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø INPUT"TEMPS INFINI (O/N) ";T$
9Ø IF T$="N" OR T$="n" THEN POKE &AØØ4,&91
1ØØ INPUT"ENERGIE INFINIE (O/N) ";T$
11Ø IF T$="N" OR T$="n" THEN GOSUB 2ØØ
12Ø INPUT"LEVEL DE DEPART (1-5) ";L
13Ø IF L=1 THEN POKE &AØ46,&B2:POKE &AØ47,&25
14Ø IF L=3 THEN POKE &AØ4C,&48:POKE &AØ51,9
15Ø IF L=4 THEN POKE &AØ4C,&47:POKE &AØ51,16
16Ø IF L=5 THEN POKE &AØ4C,&46:POKE &AØ51,23
17Ø PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
18Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ
19Ø POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø:RUN"DISC"
2ØØ POKE &AØ15,&3D:POKE &AØ23,&E
21Ø POKE &AØ31,5:POKE &AØ3C,&C9
22Ø POKE &AØ41,8:RETURN
23Ø DATA CD,63,AØ,3E,ØØ,32,Ø1,74,32,83,76,32
24Ø DATA E4,7D,32,85,83,32,1A,88,3E,ØØ,32,FC
25Ø DATA 7Ø,32,E7,78,32,91,7E,32,AE,85,3E,ØØ
26Ø DATA 32,39,73,32,59,7B,32,FB,8Ø,32,94,87
27Ø DATA 3E,ØØ,32,56,73,32,76,7B,32,18,81,3E
28Ø DATA C9,32,8F,91,3E,ØØ,32,B1,87,21,94,26
29Ø DATA 22,A3,8A,3E,45,32,4D,8C,3E,1E,32,4F
3ØØ DATA 8C,3E,Ø6,32,6A,8F,3E,4E,32,EØ,AØ,CD
31Ø DATA 63,AØ,C9,21,ØØ,7Ø,16,Ø3,ØE,44,CD,D2
32Ø DATA AØ,ØE,49,CD,D2,AØ,14,ØE,45,CD,D2,AØ
33Ø DATA 16,1F,ØE,47,CD,D2,AØ,16,ØA,ØE,43,CD
34Ø DATA D2,AØ,ØE,47,CD,D2,AØ,14,ØE,42,CD,D2
35Ø DATA AØ,16,11,ØE,42,CD,D2,AØ,ØE,46,CD,D2
36Ø DATA AØ,14,ØE,41,CD,D2,AØ,16,17,ØE,49,CD
37Ø DATA D2,AØ,14,ØE,43,CD,D2,AØ,ØE,48,CD,D2
38Ø DATA AØ,16,Ø2,ØE,49,CD,D2,AØ,16,Ø5,ØE,42
39Ø DATA CD,D2,AØ,16,Ø9,ØE,47,CD,D2,AØ,16,ØA
4ØØ DATA ØE,44,CD,D2,AØ,C9,D5,E5,1E,ØØ,DF,EØ
41Ø DATA AØ,E1,D1,Ø1,ØØ,Ø2,Ø9,C9,66,C6,Ø7,ØØ
```

IRON LORD

Pour être toujours vainqueur aux combats à l'épée, allez en piste 1, secteur C4, à l'adresse &194, où vous remplacez le C2 par un C3 (face 3).
Pour être toujours vainqueur au bras de fer, allez en piste 5, secteur C5, à l'adresse &125, où vous remplacez le 3D par un A7 (face 3).
Pour avoir de l'argent infini et la possibilité d'acheter des objets trop chers, allez en piste 2, secteur C1, à l'adresse &D7, où vous remplacez les octets ED 42 par ØØ ØØ (face 1).
Pour avoir 99 points au tir à l'arc à chaque cible, allez en piste Ø secteur C5, à l'adresse &18B, où vous remplacez le ØØ par un 63 (face 4).
Pour faire 7 à chaque fois avec les dés, allez en piste 24 secteur C4, à l'adresse &ØØ9C, où vous remplacez le A7 par un B3 (face 3).
Pour qu'il n'y ait aucun homme dans les armées ennemies, allez en piste 2Ø, secteur C9, à l'adresse &ØØDE, où vous remplacez le 89 par un E3. Puis allez à l'adresse &ØØE5, où vous remplacez le 14 par un ØA (face 3).
Pour avoir de l'énergie infinie dans le labyrinthe, allez en piste 14, secteur C3, à l'adresse &Ø16E, où vous remplacez le 3D par un A7. Puis allez en piste 19, secteur C1, à l'adresse &ØØBD, où vous remplacez le 2B par un ØØ (face 4).
Pour sortir du labyrinthe en appuyant sur la flèche haut tout en marchant, allez en piste 14, secteur C3, à l'adresse &16E, où vous remplacez les octets 3D 32 Ø5 18 CC 34 1D 28 23 par AF CD 1E BB C2 4F 18 ØØ ØØ (face 4).
Pour avoir de l'énergie infinie dans la grotte, allez en piste 1 secteur C1, à l'adresse &159, où vous remplacez le 3D par un ØØ. Puis allez à l'adresse &163, où vous remplacez le 22 par un 2A. Puis allez en piste 1, secteur C3, à l'adresse &13Ø, où vous remplacez le 3D par un ØØ. Enfin, allez à l'adresse &134, où vous remplacez le 22 par un 2A.
Pour avoir 9999 pièces d'or dès le départ, allez en piste 3, secteur C3, à l'adresse &ØØØ3, où vous remplacez les octets 96 ØØ par ØF 27.

SIM CITY

Pour avoir de l'argent infini, remplacez les octets C9 A7 ED 52 par C9 A7 ØØ ØØ, puis remplacez les octets 3B A7 ED 52 par 3B A7 ØØ ØØ.
(Carine & Nicolas)

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets A3 FE 3Ø C8 3D par A3 FE 3Ø C8 ØØ.
Pour choisir votre tableau de départ, remplacez les octets 32 CE 9Ø 3E FF par 32 CE 9Ø 3E XX, avec XX=tableau-2 (&FF pour le tableau 1, &ØØ pour le tableau 2, &Ø1 pour le tableau 3, et &Ø2 pour le tableau 4).
(Carine & Nicolas)

SNOWSTRIKE

Pour avoir des munitions infinies, remplacez les octets C8 35 7E FE par C8 ØØ 7E FE (effectuez trois fois cette opération).
Pour avoir des paillettes infinies, remplacez les octets A3 34 7E B7 C8 35 par A3 34 7E B7 C8 ØØ.
Pour avoir des fusées éclairantes infinies, remplacez les octets A2 34 7E B7 C8 35 par A2 34 7E B7 C8 ØØ.
Pour avoir de l'oxygène infini, remplacez les octets 3A 7E 34 1F 1F par C9 7E 34 1F 1F. Pour avoir du carburant infini, remplacez les octets 2A 78 34 26 ØØ 11 par C9 78 34 26 ØØ 11.
(Carine & Nicolas)

MIDNIGHT RESISTANCE

Pour choisir le tableau de départ, remplacez les octets Ø1 FE Ø1 CA 29 ØF 3E Ø1 par XX FE XX CA 29 ØF 3E XX, avec XX compris entre 1 et 9.
(Carine & Nicolas)

ORIENTAL GAMES

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 28 28 47 AF 32 E8 par 18 28 47 AF 32 E8.
Pour que l'adversaire ne gagne qu'à 9ØØØ points, remplacez les octets DD EF FE 3Ø C2 par DD EF FE 39 D2 (répétez deux fois l'opération). Puis remplacez les octets DD EF FE 3Ø 28 par DD EF FE 39 38. Puis remplacez les octets DD EF 7E FE 3Ø C2 par DD EF 7E FE 39 D2. Enfin, remplacez les octets DD EF 7E FE 3Ø 28 par DD EF 7E FE 39 38.
(Carine & Nicolas)

MIDNIGHT RESISTANCE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3D 32 28 ØE par ØØ 32 28 ØE.

MOON BLASTER

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3A C7 8Ø D6 Ø3 par 3A C7 8Ø D6 ØØ. Ou bien éditez le fichier MBGAME.BIN, quatrième bloc, premier secteur, à l'adresse &197, où vous remplacez le Ø3 par un ØØ. Ou bien allez en piste 3 secteur C6, à l'adresse &197, où vous remplacez le Ø3 par un ØØ.

ORIENTAL GAMES

Pour gagner à tous les coups, remplacez les octets 28 Ø5 3A F6 B7 par 18 Ø5 3A F6 B7. Ou bien allez sur la face A en piste 21, secteur &49, à l'adresse &ØØ85, où vous remplacez le 28 par un 18.

SHADOW OF THE BEAST

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 35 3E Ø6 3E DD par ØØ 3E Ø6 3E DD.

AFRICAN TRAIL SIMULATOR

Pour avoir des chutes infinies, remplacez les octets 3A DB 37 3D 32 par 3A DB 37 ØØ 32.

DARK SIDE

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 32 BA 21 AF 77 par 32 BA 21 AF ØØ. Puis remplacez les octets 1E B7 28 1B 3D par 1E B7 28 1B ØØ. Puis remplacez les octets 2A BA 1E 23 par 2A BA 1E ØØ. Puis remplacez les octets B7 28 1A 3D par B7 28 1A ØØ. Enfin, remplacez les octets 34 23 34 3D par 34 23 34 ØØ.

SHANGHAI KARATE

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 1, remplacez les octets 3A A5 Ø7 3D par 3A A5 Ø7 ØØ.
Pour avoir des vies infinies pour le joueur 2, remplacez les octets 3A A6 Ø7 3D par 3A A6 Ø7 ØØ.

SIM CITY

Pour avoir de l'argent infini, faites
POKE &113B,Ø
POKE &113C,Ø
POKE &1FEE,Ø
POKE &1FEF,Ø.
(Carine & Nicolas)

SNOWSTRIKE

Pour avoir des munitions infinies, faites
POKE &419Ø,Ø
POKE &41A3,Ø
POKE &41B6,Ø.

Pour avoir des paillettes infinies, faites POKE &5CBF,Ø.

Pour avoir des fusées éclairantes infinies, faites POKE &5CE7,Ø.

Pour avoir de l'oxygène infini, faites POKE &4ØDE,&C9.

Pour avoir du carburant infini, faites POKE &4ØA1,&C9.
(Carine & Nicolas)

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &A388,Ø.

Pour choisir le tableau de départ, faites POKE &8BA9,tableau-2

Exemple :
tableau 1=&FF
tableau 2=Ø
tableau 3=1
tableau 4=2
(Carine & Nicolas)

NEMESIS

Pour avoir des vies et des tirs infinis, faites
POKE &9D74,Ø
POKE &9682,&D4
POKE &96AA,&2Ø.

MIDNIGHT RESISTANCE

Pour choisir le tableau de départ, faites
POKE &1595,tableau
POKE &1597,tableau
POKE &159C,tableau
avec tableau compris entre Ø et 9.
(Carine & Nicolas)

ORIENTAL GAMES

Pour avoir l'énergie infinie, faites POKE &14C3,&18.

Pour que l'adversaire ne gagne qu'à 9ØØØ points, faites
POKE &1442,&39
POKE &1443,&D2
POKE &1536,&39
POKE &1537,&D2
POKE &176F,&39
POKE &177Ø,&D2
POKE &16D1,&39
POKE &16D2,&38
POKE &353E,&39
POKE &353F,&38.
(Carine & Nicolas)

FLIMBO'S QUEST

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &77ØF,Ø.

MOON BLASTER

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &8D9B,Ø.

MIDNIGHT RESISTANCE

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &47DC,Ø.

ORIENTAL GAMES

Pour gagner à tous les coups, faites POKE &16DB,&18.

AFRICAN TRAIL SIMULATOR

Pour avoir des chutes infinies, faites POKE &14FD,Ø.

MURIS

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &9B48,Ø.

SHADOW OF THE BEAST

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &292Ø,Ø.

DARK SIDE

Pour avoir de l'énergie infinie, faites
POKE &6F7B,&A7
POKE &6EØA,&A7
POKE &658Ø,&18
POKE &6E2Ø,&18
POKE &6E3E,&18
POKE &7A19,Ø
POKE &7A1A,Ø.

GOTHIK

Pour avoir de l'énergie infinie, faites
POKE &5D76,Ø
POKE &6Ø43,&3A
POKE &67F7,&A7.

Pour avoir des flèches infinies, faites POKE &5FCE,&A7.

Pour avoir des boules de feu infinies, faites POKE &5FE3,&A7.

Pour avoir le jeu rapide, faites POKE &6546,&C9.

HUMANOID

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &7E3C,&3C.

Pour avoir des munitions infinies, faites POKE &87AB,Ø.

RETURN OF THE JEDI

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &Ø5D1,&18.

MAZIE

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &88ØØ,Ø.

SHANGHAI KARATE

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 1, faites POKE &ØA27,Ø.

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 2, faites POKE &ØA1C,Ø.

ANDY CAPP

Pour avoir des baisers infinis, faites POKE &3A91,Ø.

GOODY

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &6C3E,Ø.

WHOPPER CHASE

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &5FØ8,&A7.

LIBERATOR

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &117D,Ø.

STRYFE

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &9E4A,Ø.

JUGGERNAUT

Pour avoir des dommages infinis, faites POKE &69CD,Ø et POKE &69CE,Ø.

DEAD OR ALIVE

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &52BØ,Ø.

GROUND ZERO

Pour avoir du temps infini, faites POKE &5AFØ,&C9.

ATF
COMPIL LES DIEUX DU CIEL

```
1Ø REM Avions infinis sur ATF version Disk
2Ø REM Pour le pack 'Les Dieux du ciel'
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &22FF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ1A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>2Ø66 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6
9Ø CLS:LOAD"ATFLOA":CALL &AØØØ
1ØØ DATA 21,12,AØ,11,4Ø,ØØ,ED,53,78,23,Ø1,4Ø,ØØ,ED
11Ø DATA BØ,C3,ØØ,23,3E,B6,32,ØD,2D,C3,ØØ,2C,ØØ,ØØ
```

FIMBO'S QUEST

```
1Ø REM Vies infinies sur FLIMBO'S QUEST Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
4Ø FOR N=&A6ØØ TO &A64A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
6Ø IF SUM<>7914 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
8Ø MODE 1:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:CALL &A6ØØ
9Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
1ØØ DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
11Ø DATA 2Ø,16,Ø2,D5,CD,4Ø,A6,D1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A
12Ø DATA FE,Ø6,2Ø,F1,21,FF,7B,11,FF,9B,Ø1,ØØ,4A,ED
13Ø DATA B8,AF,32,ØF,77,C3,DØ,73,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD
14Ø DATA 66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

IRON LORD

```
1Ø REM Plein de bidouilles sur IRON LORD Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &A1CD:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>44166 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
1ØØ IF C=1 THEN POKE &A19E,255
11Ø PRINT"INSEREZ LA FACE A DU DISK 1 DEPROTEGEE"
12Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:RUN"UBI"
13Ø DATA CD,FE,AØ,3A,9E,A1,A7,2Ø,13,21,ØØ,ØØ,22,D7
14Ø DATA 8Ø,21,ØF,27,22,Ø3,82,3E,ØA,32,29,82,18,1Ø
15Ø DATA 21,ED,42,22,D7,8Ø,21,96,ØØ,22,Ø3,82,AF,32
16Ø DATA 29,82,3E,4E,32,7F,A1,CD,FE,AØ,3E,33,CD,82
17Ø DATA A1,3E,66,32,7F,A1,CD,13,A1,3A,9E,A1,A7,2Ø
18Ø DATA 1B,3E,C3,32,94,81,3E,A7,32,25,83,3E,B3,32
19Ø DATA 9C,84,3E,E3,32,DE,86,3E,ØA,32,E5,86,18,19
2ØØ DATA 3E,C2,32,94,81,3E,3D,32,25,83,3E,A7,32,9C
21Ø DATA 84,3E,89,32,DE,86,3E,14,32,E5,86,3E,4E,32
22Ø DATA 7F,A1,CD,13,A1,3E,34,CD,82,A1,3E,66,32,7F
23Ø DATA A1,CD,3C,A1,3A,9E,A1,A7,2Ø,2D,AF,32,59,81
24Ø DATA 3E,2A,32,63,81,AF,32,3Ø,83,3E,2A,32,3A,83
25Ø DATA 21,9F,A1,11,6E,85,Ø1,Ø9,ØØ,ED,BØ,AF,32,BD
26Ø DATA 86,3E,18,32,15,88,3E,63,32,8B,8B,18,2D,3E
27Ø DATA 3D,32,59,81,3E,22,32,63,81,3E,3D,32,3Ø,83
28Ø DATA 3E,22,32,3A,83,21,A8,A1,11,6E,85,Ø1,Ø9,ØØ
29Ø DATA ED,BØ,3E,2B,32,BD,86,3E,2Ø,32,15,88,AF,32
3ØØ DATA 8B,8B,3E,4E,32,7F,A1,CD,3C,A1,3E,31,CD,82
31Ø DATA A1,C9,21,ØØ,8Ø,16,Ø2,ØE,C1,CD,79,A1,21,ØØ
32Ø DATA 82,16,Ø3,ØE,C3,CD,79,A1,C9,21,ØØ,8Ø,16,Ø1
33Ø DATA ØE,C4,CD,79,A1,21,ØØ,82,16,Ø5,ØE,C5,CD,79
34Ø DATA A1,21,ØØ,84,16,18,ØE,C4,CD,79,A1,21,ØØ,86
35Ø DATA 16,14,ØE,C9,CD,79,A1,C9,21,ØØ,8Ø,16,Ø1,ØE
36Ø DATA C1,CD,79,A1,21,ØØ,82,16,Ø1,ØE,C3,CD,79,A1
37Ø DATA 21,ØØ,84,16,ØE,ØE,C3,CD,79,A1,21,ØØ,86,16
38Ø DATA ØE,ØE,C6,CD,79,A1,21,ØØ,88,16,15,ØE,C1,CD
39Ø DATA 79,A1,21,ØØ,8A,16,ØØ,ØE,C5,CD,79,A1,C9,1E
4ØØ DATA ØØ,DF,7F,A1,C9,66,C6,Ø7,32,CC,A1,3E,66,32
41Ø DATA 7F,A1,Ø6,14,21,B9,A1,CD,B1,A1,CD,Ø3,BB,CD
42Ø DATA Ø6,BB,3E,Ø1,CD,ØE,BC,C9,ØØ,AF,CD,1E,BB,C2
43Ø DATA 4F,18,ØØ,ØØ,3D,32,Ø5,18,CC,34,1D,28,23,7E
44Ø DATA CD,5A,BB,23,1Ø,F9,C9,1F,ØD,ØC,49,4E,53,45
45Ø DATA 52,45,5A,2Ø,4C,41,2Ø,46,41,43,45,2Ø,33,ØØ
```

HARD DRIVIN'
DE LA COMPIL TNT

```
1Ø REM Temps infini sur HARD DRIVIN
2Ø REM Pour la version Disk du pack TNT
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ3D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>6212 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
9Ø CLS:LOAD"MEMLOAD",&8ØØØ:CALL &AØØØ
1ØØ DATA 21,ØØ,8Ø,11,ØØ,Ø3,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,21,25,AØ
11Ø DATA 11,8Ø,BE,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,21,8Ø,BE,22,A2,Ø4
12Ø DATA 21,91,BE,22,2D,Ø5,C3,ØØ,Ø3,Ø1,C6,7F,ED,49
13Ø DATA AF,32,C2,48,Ø1,CØ,7F,ED,49,C3,8Ø,FF,AF,32
14Ø DATA BF,18,C3,84,FF,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

JEUX… CRACK
AMSTRAD CPC

MIDNIGHT RESISTANCE

```
1Ø REM Vies infinies sur MIDNIGHT RESISTANCE Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
4Ø FOR N=&A6ØØ TO &A65Ø:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
6Ø IF SUM<>773Ø THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
8Ø MODE 1:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:CALL &A6ØØ
9Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
1ØØ DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
11Ø DATA 4Ø,16,Ø3,CD,46,A6,21,ØØ,5Ø,11,ØØ,Ø1,Ø1,ØØ
12Ø DATA Ø8,ED,BØ,EB,16,Ø4,D5,CD,46,A6,D1,Ø1,ØØ,18
13Ø DATA Ø9,14,7A,FE,Ø9,2Ø,F1,AF,32,DC,47,C3,Ø4,ØF
14Ø DATA 1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

SIM CITY

```
1Ø REM Argent Infini sur SIM CITY (Disk)
2Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
3Ø MEMORY &9FFF:MODE 1
4Ø PRINT"Inserer l'original de SIM CITY...
5Ø CALL &BB18:MODE 1
6Ø LOAD"simload",&AØ4Ø:FOR p=&AØDØ TO &AØF3
7Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
8Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
9Ø IF ck<>&B9E THEN 1ØØ ELSE CALL &AØDC
1ØØ PRINT"Erreur dans les datas !":END
11Ø DATA 21,ØØ,ØØ,22,3B,11,22,EE,1F,C3,12,Ø4,21,DØ
12Ø DATA ØØ,22,A4,AØ,21,4Ø,AØ,11,4Ø,ØØ,Ø6,Ø1,D5,ED
13Ø DATA BØ,11,4Ø,ØØ,21,FF,AB,C9
```

AFRICAN TRAIL

```
1Ø REM Chutes infinies sur AFRICAN TRAIL D7
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY 4999:MODE 1
4Ø FOR z=Ø TO 3:INK z,11:NEXT:BORDER 11
5Ø LOAD"A",&CØØØ:INK Ø,Ø:INK 2,6:INK 3,24
6Ø LOAD"C",5ØØØ:LOAD"E",3285Ø
7Ø FOR z=Ø TO 15:INK z,11:NEXT:MODE Ø
8Ø LOAD"B",&CØØØ:LOAD"D",65ØØØ
9Ø POKE &D2A5,Ø:CALL 65ØØØ
```

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

```
1Ø REM Vies infinies et choix du tableau
2Ø REM Sur MONTHY PITON'S FLYING CIRCUS Disk
3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
4Ø MEMORY &A5ØØ:FOR p=&A58Ø TO &A5CB
5Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
6Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
7Ø IF ck<>&1EB2 THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø
8Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
9Ø POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
1ØØ MODE 1
11Ø INPUT"Niveau de depart (1 a 4) ";ni
12Ø IF ni>4 OR ni<1 THEN 11Ø ELSE IF ni=1 THEN 14Ø
13Ø POKE &A5C1,ni-2:MODE 1:GOTO 15Ø
14Ø POKE &A5C1,&FF:MODE 1
15Ø PRINT"Inserer l'original de MONTHY PITONS...
16Ø CALL &BB18:MODE Ø:BORDER Ø
17Ø FOR i=Ø TO 15:INK i,Ø:NEXT:CALL &A587
18Ø DATA AF,5F,ØE,C1,C3,66,C6,ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ
19Ø DATA CØ,E5,D1,Ø1,ØØ,2Ø,ED,BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32
2ØØ DATA 6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ,2A,16,26,CD,8Ø,A5,21
21Ø DATA 12,3E,35,21,CØ,A5,22,1C,3E,21,ØØ,3E,11,ØØ
22Ø DATA BE,D5,Ø1,8Ø,Ø1,ED,BØ,C9,3E,ØØ,32,A9,8B,AF
23Ø DATA 32,88,A3,C3,AD,7A
```

MOON BLASTER

```
1Ø REM Energie infinie sur MOON BLASTER Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ21:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>3118 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
1ØØ IF C=1 THEN POKE &AØØ4,3
11Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL DEPROTEGE"
12Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:RUN"MB"
13Ø DATA CD,11,AØ,3E,ØØ,32,97,91,3E,4E,32,1E,AØ,CD
14Ø DATA 11,AØ,C9,1E,ØØ,16,Ø3,ØE,C6,21,ØØ,9Ø,DF,1E
15Ø DATA AØ,C9,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

SNOWSTRIKE

```
1Ø REM Munitions,paillettes,fusees eclairantes,
2Ø REM Oxygene et carburant infinis
3Ø REM Sur SNOWSTRIKE version Disk
4Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
5Ø MEMORY &7EFF:FOR p=&7FØØ TO &7F47
6Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
7Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
8Ø IF ck<>&1A71 THEN 9Ø ELSE GOTO 1ØØ
9Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
1ØØ POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø:MODE 1
11Ø PRINT"Inserer l'original de SNOWSTRIKE...
12Ø CALL &BB18:LOAD"disk",&9ØØØ:MODE Ø:CALL &7FØØ
13Ø DATA 3E,C3,21,17,7F,32,ØE,BC,22,ØF,BC,21,ØØ,9Ø
14Ø DATA 11,7Ø,Ø1,D5,Ø6,Ø5,ED,BØ,C9,21,3F,7F,22,68
15Ø DATA AC,C9,3E,C9,32,DE,4Ø,32,A1,4Ø,AF,32,9Ø,41
16Ø DATA 32,A3,41,32,B6,41,32,BF,5C,32,E7,5C,21,85
17Ø DATA 16,22,33,13,C3,85,16,21,1E,7F,22,33,13,C3
18Ø DATA DF,12
```

ORIENTAL GAMES

```
1Ø REM Gagner tous les matches sur ORIENTAL GAMES
2Ø REM Version Disquette
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ21:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>3Ø16 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
1ØØ PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
11Ø IF C=1 THEN POKE &AØØ4,&28
12Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL DEPROTEGE"
13Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:|CPM
14Ø DATA CD,11,AØ,3E,18,32,85,9Ø,3E,4E,32,1E,AØ,CD
15Ø DATA 11,AØ,C9,1E,ØØ,16,15,ØE,49,21,ØØ,9Ø,DF,1E
16Ø DATA AØ,C9,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

AZTEC TOMB

Voici la solution complète: Go ladder, take chest, go down, look hall, take jar, go west, look bed, go trap door, take cloak, wear cloak, look cellar, take key, open chest, drop key, take sword, take rope, go up, open draw, take key, go east, open door, drop key, go door, climb building, take wood, go south, drop wood, go east, look pool, catch fish, go west, go bridge, go south, take mouse, go north, go west, remove cloak, throw cloak, go gate, take cloak, look fish, fill jar, empty jar, fill jar, empty jar, clib beanstork, drop mouse, go path, go vally, go south, throw rope, climb rope, give cloak, take box, open box, take map, look map, drop box, go down, go north, go east, go harbour, go boat, look boat, go cabin, take torch, go hatch, cross north, go island, light torch, go hole, take yacket, wear yacket, go up, inlit torch, go boat, cross north, cross east, cross south, jump over, swim, go beach, go forest, go north, climb statue, take diamond, go down, go east, look wall, insert diamond, light torch, go passage.
THE END.
(Jorge HUMBERTO)

SPACE TAXI

Si un tableau vous paraît trop difficile, il faut charger le tableau 1 du plus facile des niveaux, (il s'appelle Short'n'Sweat). Ensuite, éteignez le lecteur de disquette. Vous chargerez le niveau qui vous paraît difficile (lecteur toujours éteint) et rallumez le lecteur. Vous arriverez au tableau d'après. ex: si vous trouvez que le tableau 4 du niveau 3 est trop du (il s'appelle Fast-Break), chargez le niveau 1, tableau 1 et appuyez sur RUN/STOP pour remettre au début. Eteignez le lecteur et sélectionnez le niveau 3. Vous aurez Short'n'Sweat (tableau 1, niveau 1), infiniment. Il suffira de regarder le numéro de tableau et au bout du 4, allumez le lecteur de disquette. Il chargera le tableau 5 du niveau 3.
(ZIMMERMANN Jérôme).

SUPER MARIO BROS I

Niveau 17 : se placer sur la 2ème statue, et sauter vers le haut, vous irez directement au niveau 2Ø.
Niveau 28 : se placer sur le socle qui est désigné comme ceci sur le plan, et sauter vers le haut, vous irez directement au niveau 31.
Niveau 32 : prendre le sas, et vous irez directement au niveau 33.
(Reymond Harry).

BOMBUZAL

Voivi les codes des niveaux :
Ratt, Dave, Raff
Lisa, Gold, Tree
Opcl.
(CELLARD Paul-Eric).

OPERATION HORMOZ

Pour avoir des vies infinies:
POKE 255Ø5,234

Pour avoir du fuel infini :
POKE 2543Ø,44
POKE 25433,44
Pour avoir des munitions infinies
POKE 23632,189
Pour relancer le jeu
Sys 512Ø
(LE BIHEN Eric)

NINJA MISSION

Pour avoir des vies infinies:
POKE 1Ø457,173

Pour avoir du emps infinis:
POKE 4889,165

Pour relancer le jeu :
Sys 23Ø4.
(LE BIHEN Eric)

LAW OF THE WEST

Il est très important d'être en bonnes relations avec le docteur. Pour cela, dire:
(1)My, AREN'T WE HUNG THIS MORNING?
(2)I'VE HAD MY SHARE OF HANGOVERS TOO.
(3)ONLY TIME.
Quand vous serez touché, il vous guérira. Mais 2 fois seulement car la troisième, il refusera.
(PERMANNE Johann).

ALIENS

Voici les codes des 1 niveau : 73246
2 niveau : 2727H
3 niveau : 61Ø6E
4 niveau : 2Ø61d
5 niveau : 712ØE.
(FRANCOIS Mickaël).

SLAYER

Pour avoir des vies infinies:
POKE 6924,189
(LEPARGNEUR Nicolas)

ROGER RABBIT

Pour éviter les mares sur la route, sautez en haut des buildings. Maintenant, la seule chose à faire est de courir vers des buildings plus petits. Si vous arrivez à l'"INK AND PAINT CLUB", regardez le gorille qui est au fond. Il bondira vers vous si vous vous approchez de trop. Enfin, ne laissez pas Roger prendre un verre, sinon il marchera de travers pendant un moment.
(PERMANNE Johann).

DRACONUS

Pour avoir des vies infinies:
POKE 9926,173

Pour choisir le nombre de flammes (1 pour 1Ø, 2 pour 2Ø.):
POKE 2324,(1-9)

Pour déconnecter les colisions de sprites :
POKE 1Ø125,32
POKE 37638,1Ø

Pour relancer le jeu :
Sys 1536Ø
(GORRY Sébastien)

STRYX (Piste Editeur v1.1)

```
' Energie et Munitions infinies à STRYX par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "STRYX"
DATA "Energie 1 infinie",Ø,53,5,&HB2,&H31FCØ18Ø,&H31FC789A
DATA "Energie 2 infinie",Ø,53,5,&HB8,&H31FCØ78Ø,&H31FC789A
DATA "Energie 3 infinie",Ø,53,5,&HBE,&H31FCØ78Ø,&H31FC789A
DATA "Energie 4 infinie",Ø,53,5,&HC4,&H31FCØ78Ø,&H31FC789A
DATA "Munitions infinies",Ø,6Ø,4,&H1FC,&HØ2E65338,&HØ2E86ØØ2
DATA "FIN"
```

TORWAK THE WARRIOR (Piste Editeur v1.1)

```
' Tout à l'infini pour TORVAK THE WARRIOR par A. SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "TORVAK THE WARRIOR"
DATA "Vies inf",Ø,58,8,&HØD4,&H5339ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "Energie inf",Ø,58,7,&H1EC,&H9139ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "Potions inf",Ø,57,1Ø,&H15Ø,&H5339ØØØ1,&H6ØØ4ØØØ1
DATA "Bouclier inf",Ø,58,Ø7,&H1DE,&H5339ØØØ1,&H6ØØ4ØØØ1
DATA "FIN"
```

Fichier Editeur V1.1

```
' FICHIER EDITEUR V1.1 (C)Joystick Aout 199Ø
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ titre$,fichier$
PRINT "Trainer pour ";titre$
OPEN "i",#1,fichier$
longueur%=LOF(#1)
CLOSE
DIM joystick%((longueur%/4)+4)
tampon%=V:joystick%(Ø)
PRINT "Chargement de ";fichier$
BLOAD fichier$,tampon%
DO
  READ type$
  EXIT IF UPPER$(type$)="FIN"
  READ adresse%,chaine1%,chaine2%
  IF LPEEK(tampon%+adresse%)=chaine1%
    LPOKE tampon%+adresse%,chaine2%
    texte$="Option <"+type$+"> installée"
  ELSE IF LPEEK(tampon%+adresse%)=chaine2%
    LPOKE tampon%+adresse%,chaine1%
    texte$="Option <"+type$+"> désinstallée"
  ENDIF
  PRINT texte$
LOOP
PRINT "Enregistrement de ";fichier$
BSAVE fichier$,tampon%,longueur%
' Insérez les Datas après cette ligne
```

DARIUS + (Fichier Editeur v1.1)

```
' Invulnérabilité à DARIUS + par Antonio SIMOES à taper
' en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "DARIUS +","A:\AUTO\DARIUS.PRG"
DATA "Invulnérabilité",&H9EDE,&H536EØF2C,&H6Ø2AØF2C
DATA "FIN"
```

MR. HELI (Fichier Editeur v1.1)

```
' Pour avoir des vies infinies à MR HELI par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "MR HELI","A:\GAME.DAT"
DATA "Vies infinies",&H32D8,&HØ479ØØØ1,&HØ479ØØØØ
DATA "FIN"
```

PRINCE OF PERSIA (Fichier Editeur v1.1)

```
' Energie infinie à PRINCE OF PERSIA par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "PRINCE OF PERSIA","A:\POP.TOS"
DATA "Energie infinie",&H149ØA,&H13CØØØØ1,&H6ØØ4ØØØ1
DATA "FIN"
```

SATAN PARTIE 1 (Fichier Editeur v1.1)

```
' Energie et Vies infinies à SATAN (Jeu 1) par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "SATAN (Jeu 1)","A:\AUTO\P.PRG"
DATA "Energie infinie",&H155Ø,&H5379ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "Vies   infinies",&H46C6,&H536EØØØC,&H6ØØ2ØØØØ
DATA "FIN"
```

SATAN PARTIE 2 (Fichier Editeur v1.1)

```
' Brouzoufs et Energie infinis à SATAN (Jeu 2) par A. SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "SATAN (Jeu 2)","A:\AUTO\P.PRG"
DATA "Brouzoufs infinis",&H22E4,&H96B9ØØØØ,&HD6B9ØØØØ
DATA "Energie   infinie",&H2E38,&H5379ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "FIN"
```

TURBO OUT RUN (Fichier Editeur v1.1)

```
' Crédits et Temps infinis à TURBO OUT RUN par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "TURBO OUT RUN","A:\AUTO\OUTRUN.PRG"
DATA "Crédits infinis",&H2F9C,&H5339ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "Temps infini",&H296E,&H23CØØØØ2,&H6ØØ4ØØØ2
DATA "FIN"
```

SOPHELIE (Fichier Editeur v1.1)

```
' Tout à l'infini à SOPHELIE par Antoni SIMOES à taper
' en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "SOPHELIE","A:\AUTO\SOPHELIE.PRG"
DATA "Vies infinies 1",&HØ28C,&HØ479ØØØ1,&HØ479ØØØØ
DATA "Vies infinies 2",&HØA98,&HØ479ØØØ1,&HØ479ØØØØ
DATA "Vies infinies 3",&H158A,&H5379ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "Temps infini ",&H1578,&H5379ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "Bombes infinies",&H197A,&H6FØØØØC2,&H6ØØØØØØA
DATA "FIN"
```

U.N. SQUADRON (Fichier Editeur v1.1)

```
' Brouzoufs infinis à U.N. SQUADRON par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX après le FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "U.N. SQUADRON","A:\A_SQUAD.RAW"
DATA "Vies infinies",&HA4EE,&HØØØØØBB8,&HØØØF424Ø
DATA "FIN"
```

VIXEN (Fichier Editeur v1.1)

```
' Vies infinies à VIXEN de la compil 1Ø Méga Hits N°2
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX à la suite
' du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "VIXEN (1Ø méga hits N°2)","A:\VIXEN.PRG"
DATA "Vies infinies",&H6AA,&H536EØ1E4,&H6ØØ2Ø1E4,"FIN"
```

JOYEUX NOEL

JOYEUX NOEL

MICRO VIDEO

GO

GO

POUR VOTRE ACHAT DE NOEL 2 SOLUTIONS
- POUR CHAQUE CONFIGURATION DE + 4500 F
1 PACK CADEAU ET UNE GARANTIE DE 2ANS
- DE BON PRIX(* PRIX SANS PACK CADEAU)

SEGA MEGADRIVE

console megadrive seul
1290 f
megadrive + 1 jeux
1490 f
SUPER!!!!!
reprise possible de votre
vcs 2600,nintendo,segamaster
system pour l'achat d'une
megadrive
megadrive+1jeux+moniteur stereo-
vcs 2600 3290 f
megadrive+1 jeux + moniteur stereo-
nintendo ou segamastersystem 3190 f

un service apres vente
en OR
le materiel achete
dans les micro video
est garanti et
il est reparé dans les 8
heures ouvrables
ca compte!!!!!!!

COMMODORE AMIGA 500

AMIGA 500 + 512 KO
3490 F
AMIGA 500 + IMPRIMANTE
9 AIGUILLES+512 KO
5180 F OU 4990F *
AVEC IMPRIMANTE COULEUR
9 AIGUILLES+512 KO
5680 F OU 4980 F*

AMIGA 500 + 1083 STEREO
+ 512 KO 5690 F OU 5490 F*

Console Portable
surprise et un super prix
telephonez nous

console neo geo de snk
3490f
reprise possible de votre
amiga 500 ou atari st/ste
pour l'achat d'une neo geo
consulter nous!!

COMMODORE pc 20 vga
couleur
8088 12 mhzdisque dur 20 mega
8990f ou 8790 f*
COMMODORE pc 35 vga
couleur
80286 12 mhz disque dur 20 mega
12990 f ou 12790 f*

imprimante 9 aiguilles
pour atari/et
commodore
1490 f
en couleur
9 aiguilles
1990 f

GAMME ATARI STE

ATARI 520 STE+512 KO
3290 F
ATARI 520 STE+512KO
+ IMPRIMANTE 9 AIGUILLES
4890 F OU 4790F*

ATARI 520 STE COULEUR
+ 512 KO
AVEC IMPRIMANTE
9 AIGUILLES
6990 F OU 6790 F *
SANS IMPRIMANTE
5490 F OU 5290 F*

nos promotions ne sont pas cumulables et sont dans limites des stocks disponible

POUR COMMANDER RENVOYER LE BON CI DESSOUS AU MICRO VIDEO LE PLUS PROCHE DE VOTRE DOMICILE

A RENVOYER A MICRO VIDEO

BON DE COMMANDE AMIGA ☐ ATARI ST/STE ☐ MEGADRIVE ☐

FRAIS D'ENVOI ET D'EMBALLAGE
1 A 3 LOGICIELS 25 F
5 A 9 LOGICIELS 50 F
60 F POUR 10 LOGICIELS/
30 F POUR CONSOLES
FRAIS D'ENVOI MACHINE 150 F
AJOUTER LES FRAIS D'ENVOI
A VOTRE COMMANDE

DESIGNATION	QTE	PX UNIT	PRIX TOTAL
______	__	____	____
______	__	____	____
______	__	____	____
______	__	____	____
______	__	____	____
______	__	____	____
______	__	____	____
		PORT	____
			____

☐ J'ACCEPTE QUE CERTAINS LOGICIELS AIENT UNE NOTICE EN ANGLAIS

NOM.............................PRÉNOM.....................

ADRESSE...

CODE POSTAL...........VILLE...................................

CHÈQUE ☐ OU MANDAT CARTE ☐

☐ **JE DÉSIRE RECEVOIR LE CATALOGUE COMPLET, JE JOINT 3 TIMBRES A 2,30**

joy dec nos promotions sont dans la limite des stocks disponibles

MICRO VIDEO PARIS 8 RUE DE VALENCIENNES 75010 PARIS ☎40.34.97.80 DU MARDI AU SAMEDI 10H-19H Métro:gare de l'est/gare du nord	MICRO VIDEO TOURS 81 RUE MICHELET 37000 TOURS ☎47.05.78.50	**NOUVEAU** **MICRO VIDEO DIJON OUVERTURE PROCHAINE**
MICRO VIDEO BORDEAUX 3 COURS ALSACE ET LORRAINE 33000 BORDEAUX ☎ 56.44.47.70 ☎ 56.79.34.89	MICRO VIDEO DAX 56 AVENUE VICTOR HUGO 40100 DAX ☎ 58.74.18.63	**NOUVEAU** **MICRO VIDEO NANTES 6 RUE MAZAGRAN 44000 NANTES ☎ 40.69.15.92**
MICRO VIDEO PERPIGNAN 8 AVENUE DE GRANDE BRETAGNE 66000 PERPGINAN ☎ 68.34.24.40	MICRO VIDEO LYON 11.12 COURS ARISITIDE BRIAND 69300 CALUIRE ☎ 72.27.14.74	**NOUVEAU** **MICRO VIDEO MONTPELLIER 7 RUE RAOUX (boulevard renouvier) 34000 MONTPELLIER ☎ 67.58.39.20**
BELGIQUE MICRO VIDEO BRUXELLES 1,RUE DONS 1050 BRUXELLES ☎ 02/6489074	**BELGIQUE** MICRO VIDEO DINANT 21 PLACE COMMUNALE 5198 ANHEE ☎ 082/611451	

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS 'NORMAUX'

Pour nous, un listing normal est un listing qui n'utilise aucun autre programme ou bout de programme. Il vous suffira donc de taper entièrement sur votre Basic ou GFA Basic suivant les cas (c'est dit en en-tête du listing) et de sauvegarder ce programme complet sur une disquette vierge. Pour le lancer il suffira de le charger avec votre Basic (commande LOAD) et de faire RUN. Suivez ensuite les instructions. Dans certains cas, le programme créera un autre fichier qui aura l'extension "PRG" ou qui aura la particularité de se trouver dans le répertoire "auto" de votre disquette. Dans ce cas précis, il ne faudra pas le lancer à partir du Basic mais simplement double-cliquer (click, click avec la souris) dessus comme pour un programme normal. Le programme vous demandera tout seul, comme un grand, d'inserer la disquette de jeu original...

LES EDITEURS DE SECTEURS

- MUTIL -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes debutant,son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enleverez la disquette pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplaçer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).*

Ceci fait, vous selectionnerez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier , où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets.

Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!)

Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

Attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

- DISCO-SCOPIE -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Pour les heureux possesseurs de Disco-Scopie, voici la méthode à suivre pour patcher vos disquettes.

Démarrer le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionner l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'.
Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît.
Cliquez sur le bouton 'Hexa'.
Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche.
Modifier les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN').
Allez dans le menu écriture.
Selectionnez secteur et validez l'écriture.

Voilà, maintenant votre disquette est patchée et vous pouvez éteindre votre bécane pour délirer avec les vies infinies de JOYSTICK.

- DISK DOCTOR -

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...
Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette à éditer dans le lecteur .Allez dans le menu "FILE",*
Choisir l'option "OPEN DISK", Sélectionnez le drive.
Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs.
Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK".
Voilà, maintenat éclatez-vous!

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisemment celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formatter une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, reéssayer en mettant 1Ø secteurs au formattage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)*

MÉTHODE POUR UTILISER NOS LISTINGS

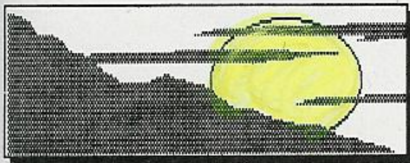
Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fournit avec votre ATARI ST.

LE GFA ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
Le ST BASIC nécessite des numéros de lignes. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver pas comme DANBISS), ensuite vous l'éxécuterez par l'instruction 'RUN', Après avoir mis la disquette bien évidemment.*

Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas là, ne mettez surtout pas votre disquette mais une disquette vierge.*

Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier '.PRG' qui devra être éxécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette..
** La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...*



CREPUSCULE

COMMANDER PAR TELEPHONE AU (16.1)64.30.34.83

AMIGA

* A PARAITRE

4D BOXING*	239
A10 TANK KILLER	339
ADDIDAS C.FOOT *	239
AWESOME	239
BATTLE COMMAND*	239
BATTLE MASTER	289
BATTLE OF BRITAIN	289
BETRAYAL *	289
CADAVER	239
CAPTIVE	239
CARTHAGE *	239
CENTURION	239
CHAMPION OF RAJ*	239
CHASE HQ2*	239
CHAOS S.BACK *	239
COORPORATION	289
DRAGON FLIGHT	289
DRAGON'S STRIKE	289
DRAGON WARS *	239
ELVIRA	285
EMPIRE GALACTIQUE	289
EPIC *	235
EXPLORA III	239
F19 STEALTH FIGHT	259
F15 STRIKE EAGLE2*	269
FALCON M.DISK 2	189
FINAL BATTLE	239
FIREBALL*	239
FIRE & FORGET 2	259
FLIMBO'S QUEST	239
FLOOD	239
GRAND PRIX 500CC	239
GREAT COURT 2 *	239
GUNBOAT*	239
HAR DRIVIN2*	239
HARPOON*	289
INDIANAPOLIS 500	239
INTER SOCCER CHA	239
JUDGE DREDD*	189
KICK OFF 2	179
KILLING G.SHOW *	239
LEG.OF FAERGHAIL	289
LOOM	289
LOTUS T.ESPRIT	239
M1 TANK PLATOON	239
MAUPITI ISLAND	239
MIDWINTER	269
MIG 29 FULCRUM*	N.C
NARC*	239
NIGHTBREED(ARC)	239
NIGHTBREED(FILM)	239
NIGHT SHIFT*	239
OBITUS*	239
OPERATION STEALTH	279
PANG*	239
PICK'N PILE*	189
PLOTTING	239
POLICE QUEST 2	339
POWERMONGER	239
RA	239
REACH FOR THE SKIES	289
RICK DANGEROUS 2	239
ROBOCOP2*	239
SAINT DRAGON *	239
SHADOW OF BEAST 2	339
SHADOW WARRIORS	189
SPEEDBALL 2 *	239
SUPREMACY	289
STRIDER 2*	239
SWAP*	239
SWIV *	239
THE BLUE MAX*	289
THE IMMORTAL	239
TIE BREAK	239
TOTAL RECALL*	239
TOKI*	239
TORVAK	239
TURTLES*	239
UMS 2	239
UNREAL	269
UN SQUADRON	239
VROOM *	239
WAR JEEP *	239
WELLTRIS	239
WOLFPACK *	289
WINGS(500 KO)	289

ATARI

* A PARAITRE

4D BOXING*	239
ADDIDAS CH.FOOT*	239
APPRENTICE	239
BACK TO GOLD AGE	239
BABAYAGA*	239
BATTLE COMMAND	239
BATTLE MASTER	289
BATTLE OF BRITAIN	279
BETRAYAL*	289
BOMBER M-DISC	149
CADAVER	239
CAPTIVE *	239
CENTURION*	239
(DUNGEON+CHAOS)	299
CHAMPION OF RAJ	239
CHASE HQ2*	239
COORPORATION	289
DRAGON'S FLIGHT	239
DRAGON'S STRIKE	289
ELVIRA	285
EPIC *	235
E-SWAT*	239
EXPLORA III	239
F1 MANAGER*	289
F19 STEALTH FIGTH	259
F15 STRIKE EAGLE 2*	269
FALCON M.DISK 2	189
FINAL BATTLE	239
FIREBALL*	239
FIRE AND BRIMSTONE	239
FIRE & FORGET 2	259
FLIGHT OF INTRUDER*	289
FLIMBO'S QUEST	239
FLOOD	239
FORMULA 1 3D*	289
GRAND PRIX 500CC	239
GREAT COURT 2*	239
HARD DRIVIN2*	239
INT SOCCER CHAL	239
IT CAME FROM DESERT	289
JUDGE DREDD	239
KICK OFF 2	179
LEG OF BILLY.BOUL*	239
LEG.OF FAERGHAIL	239
LOOM	289
LOTUS TURBO ESPRIT	239
M1 TANK PLATOON*	239
MAUPITI ISLAND	259
MID.RESISTANCE	239
MIG 29 FULCRUM*	289
NARC*	239
NEBULUS 2*	239
NIGHTBREED(ARC)	239
NIGHTBREED(FILM)	239
NIGHT SHIFT*	239
OPERATION STEALTH	279
OBITUS*	239
PANG*	239
PICK'N PILE	189
PLOTTING	239
POWERMONGER	239
RA	189
RAILROAD TYCOON*	N.C
RICK DANGEROUS 2	239
ROBOCOP 2*	239
SAINT DRAGON*	239
SATAN	239
SHADOW WARRIORS	189
SPEEDBALL 2*	239
STRIDER 2*	239
SWAP*	239
SWIV*	239
THE BLUE MAX*	289
THE IMMORTAL	239
TIE BREAK	239
TOTAL RECALL*	239
TOKI*	239
TORVAK*	239
TURTLES*	239
UMS2*	239
UN SQUADRON	239
VENUS	189
WELLTRIS	239
VROOM*	239
WAR JEEP*	239
WOLFPACK*	289

PC

* A PARAITRE

4D BOXING*	289
A10 TANK KILLER	399
ALTERED DESTINY	289
BATTLE CHESS 2	289
BATTLE COMMAND	289
BLADE WARRIOR	239
BLOODWYCH *	239
CASTEL MASTER	299
CAPTIVE*	289
CENTURION	239
CHAMPIONS OF KRYNN	289
DAY OF THUNDER	239
DAVID WOLF	389
DRAGON'S FLIGHT*	335
DRAGON'S STRIKE	289
DUNGEON MASTER	389
ELVIRA	389
EMPIRE GALACTIQUE	319
EYE OF THE BEHOLDER*	N.C
F29 RETALIATOR*	289
FIRE AND FORGET II	259
FLIGHT INTRUDER	339
FOUNTAIN DREAMS	239
INDIANAPOLIS 500	239
INTER SOCCER CHA	239
ISHIDO	289
KICK OFF 2 *	239
LEGEND OF FAERGHAIL	289
LHX ATTACK CHOPPER	389
LOOM	289
LOW BLOW	239
MIG 29 FULCRUM	N.C
M1 TANK PLATOON	379
MINDWINTER*	339
NIGHTBREED(FILM)	239
OPERATION STEALTH	289
OPERATION STEALTH (256 COULEURS)	339
POPULOUS	239
POPULOUS DATA DISC	89
RAIlROAD TYCOON	329
REACH FOR SKIES	339
RED BARON*	439
RICK DANGEROUS 2*	239
RISE OF THE DRAGON	439
S.OF MONKEY ISLAND	289
SECRET W.LUTFWAFFE	289
SILENT SERVICE 2	339
SNOWSTRIKE	239
STELLAR 7	439
UMS2*	339
TEST DRIVE 3	289
TURTLES	289
ULTIMA VI	289
WING COMMANDER	339

NEC

CORE GRAFX +UN JEU 1190 F

SUPER GRAFX +UN JEU 1890 F

PC ENGINE GT TURBO EXPRES 2390 F

CD ROM 2 2690 F

ADAPTATEUR 2 JOUEURS	189	FINAL MATCH TENNIS	329
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	279	FORMATION SOCCER	329
CD ROM SYSTEM CARD	329	GOMOLA SPEED	329
ADAPTATEUR SG/CD	379	HELL EXPLORER	329
JOYPAD NEC	279	HONEY SKY II	329
JOYSTICK BX	149	HURRICAN	329
JOYSTICK HORI	199	JACKY CHAN	329
AVENGER (CD)	429	KLAX	329
RED ALERT (CD)	390	LOAD RUNNER	279
SUPER DARIUS (CD)	390	MANIA.PRO WRESTLING	379
SIDE ARM (CD)	390	NINJA SPIRIT	329
GOLDEN AXE (CD)	390	OPERATION WOLF	329
DARIUS PLUS (SG)	429	OUT RUN	329
GRAND ZORK (SG)	389	PC KID	329
GHOULD AND GHOSTS (SG)	439	POWER LING BASEBALL	329
THE STRIDER (SG)	N.C	PUZNIC	279
AERO BLASTER	329	RABIO LEPUS SPECIAL	329
AFTERBURNER	329	RASTAN SAGA II	329
BATMAN	329	MOMOSHOW	329
BOMBER MAN	329	SOUNDER BLADE	329
BULL FIGHT	379	SPINDER	329
CHAMPION WRESTLER	329	SPLATTER HOUSE	379
CHASE HQ II	329	SUPER FOOLISH MAN	329
DEVIL CRUSH	329	SUPER STAR SOLDIER	329
DIE HARD	379	SUPER VOLLEY BALL	329
DON DOKO DON	329	VALKIRY'S ADVENTURE	N.C
DOWN LOAD	379	VIGILANTE	370
F1 TRIPPLE BATTLE	379	VIOLENT SOLDIER	239
F1 CIRCUS	329	W. COURT TENNIS	329
FINAL BLASTER	329	W RING	329

SNK NEO-GEO

CONSOLE NEO-GEO 3390 F

BASEBALL S.PRO	1690
BOWLING	1890
CYBER LIP	1890
KING OF MONSTER	1690
MAGICIAN LORD	1690
NAM 1975	1890
NINJA COMBAT	1890
RIDING HERO	1890
SUPER SPY	1890
T.PLAYER'S GOLF	1890

AMSTRAD GX 4000

BATTLE COMMAND*	289
BATMAN	289
BARBARIAN 2	289
CHASE HQ*	289
COPTER 271	289
CRAZY CARS II*	289
DICK TRACY*	289
DOUBLE DRAGON	289
EPIX WOLD OF GAMES*	289
FIRE AND FORGET2	289
KLAX	289
L'ESPION QUI M'AIMAIT*	289
MIDNIGHT RESISTANCE*	289
NAVY SEALS*	289
NIGHT BREED*	289
NO-EXIT	289
OPERA.THUNDERBOLT	289
SHADOW WARRIORS*	289
SPIDERMAN*	289
SWITCHBLADE*	289
PLOTTING*	289
ROBOCOP 2*	289
TENNIS CUP	289
TINTIN*	289
TOKI*	289
WILD STREETS*	289

SEGA MEGADRIVE

version francaise
(garantie par le constructeur)

CONSOLE SEGA MEGADRIVE 1890 F

+ 1 Altered Beast
+ 1 Manette de jeux

ALEX KIDD	299
BASEBALL	369
BASKETBALL	369
FORGOTTEN WOLDS	369
GHOSTBUSTERS	369
GHOULS'N GHOSTS	449
GOLDEN AXE	369
GOLF	449
LASTE BATTLE	369
MOONWALKER	369
MYSTIC DEFENDER	369
RAMBO 3	299
REVENGE OF SHINOBI	369
SOCCER	299
SUPER THUNDERBLADE	369
SPACE HARRIER 2	369
SUPER HANG ON	369
THUNDERFORCE 2	369
TRUXTON	369
ZOOM	299

LYNX

CONSOLE+4 JEUX
1450 F

TOUS LES JEUX DISPONIBLE A 270 F

BON DE COMMANDE

CREPUSCULE - B.P 113
77400 LAGNY

NOM ____________

PRENOM ____________

ADRESE ____________

VILLE ____________

CODE POSTAL ____________

TEL ____________

☐ PCetCOMPATIBLE ☐ NEC
☐ AMIGA ☐ NEO-GEO
☐ ATARI ☐ SEGA MEGA
☐ AMSTRAD GX4000 ☐ LYNX

NOM DU JEU	PRIX
FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE	+15F
TOTAL	

☐ CCP ☐ CHEQUE BANCAIRE
☐ MANDAT-LETTRE
☐ EN CONTRE REMBOURSEMENT (+25 F)

Fichier Editeur V1.1

```
' FICHIER EDITEUR V1.1 (C)Joystick Aout 199Ø
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ titre$,fichier$
PRINT "Trainer pour ";titre$
OPEN "i",#1,fichier$
longueur%=LOF(#1)
CLOSE
DIM joystick%((longueur%/4)+4)
tampon%=V:joystick%(Ø)
PRINT "Chargement de ";fichier$
BLOAD fichier$,tampon%
DO
  READ type$
  EXIT IF UPPER$(type$)="FIN"
  READ adresse%,chaine1%,chaine2%
  IF LPEEK(tampon%+adresse%)=chaine1%
    LPOKE tampon%+adresse%,chaine2%
    texte$="Option <"+type$+"> installée"
  ELSE IF LPEEK(tampon%+adresse%)=chaine2%
    LPOKE tampon%+adresse%,chaine1%
    texte$="Option <"+type$+"> désinstallée"
  ENDIF
  PRINT texte$
LOOP
PRINT "Enregistrement de ";fichier$
BSAVE fichier$,tampon%,longueur%
' Insérez les Datas après cette ligne
```

ACTION FIGHTER (Fichier Editeur v1.1)

COMPIL LES FOUS DU VOLANT

```
' Temps, Vies infinies et ne plus perdre ses armes
' pour ACTION FIGHTER
' de la compilation 'LES FOUS DU VOLANT
' à taper en GFA 3.XX à la suite
' du FICHIER EDITEUR V 1.1 par Antonio SIMOES
DATA "ACTION FIGHTER compilation 'LES FOUS DU VOLANT'"
DATA "A:\AUTO\FST.PRG"
DATA "Pasperdre d'armes",&H29FØ,&H4239ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "temps infini",&H6E4,&H5379ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "Vies infinies",&H29E6,&H5339ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "FIN"
```

THE LIGHT CORRIDOR

```
' Vies infinies à THE LIGHT CORRIDOR par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite
' du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "THE LIGHT CORRIDOR","A:\AUTO\CORRIDOR.PRG"
DATA "Vies infinies",&H3852,&H5379ØØØ1,&H6ØØ4ØØØ1
DATA "FIN"
```

HUMAN KILLING MACHINE

```
' Energie et Vies infinies à HUMAN KILLING MACHINE
' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite
' du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "HUMAN KILLING MACHINE","A:\AUTO\GAME.PRG"
DATA "Vies infinies",&H2AC,&HØ479ØØØ1,&HØ479ØØØ1
DATA "Energie infinie",&H45A,&HØ668ØØØ1,&H317C271Ø
DATA "Ennemi = 1 vie",&H2DE,&HØ479ØØØ1,&H4E714279
DATA "Ennemi ne récupère +",&H46A,&HØ668ØØØ1,&HØ668ØØØØ
DATA "FIN"
```

THE SPY WHO LOVED ME (Fichier Editeur v1.1)

```
' Tout à l'infini à THE SPY WHO LOVED ME par A. SIMOES
' à taper en GFA 3.XX après le FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "THE SPY WHO LOVED ME","A:\AUTO\SPY.PRG"
DATA "Vies infinies",&HØ1544,&H5379ØØØ2,&H5279ØØØ2
DATA "Paint infinis",&H1Ø5B4,&H5379ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "Smoke infinis",&H1Ø564,&H5379ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "Smoke infinis",&H1Ø8ØE,&H5379ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "Mis P infinis",&H13CE2,&H5379ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "Mis I infinis",&H1Ø536,&H5379ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "Torp. infinis",&H1ØAB4,&H5379ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "Torp. infinis",&H1ØDFA,&H5379ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "Laser infinis",&H15B1C,&H5379ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "Token infinis",&H146ØØ,&H5279ØØØ3,&H6Ø1ØØØØ3
DATA "NRJ 1 infinie",&H1ØFA4,&H556EØØ26,&H5Ø6EØØ26
DATA "NRJ 2 infinie",&H11ØØ4,&H556EØØ26,&H5Ø6EØØ26
DATA "NRJ 3 infinie",&H11ØB2,&H536EØØ26,&H5Ø6EØØ26
DATA "NRJ 4 infinie",&H111Ø2,&H516EØØ26,&H5Ø6EØØ26
DATA "NRJ 5 infinie",&H1636A,&H5979ØØØ3,&H5Ø79ØØØ3
DATA "NRJ 6 infinie",&H164F4,&H5979ØØØ3,&H5Ø79ØØØ3
DATA "NRJ 7 infinie",&H1662C,&H5979ØØØ3,&H5Ø79ØØØ3
DATA "NRJ 8 infinie",&H16B4E,&H5379ØØØ3,&H5Ø79ØØØ3
DATA "NRJ 9 infinie",&H16D2A,&H5379ØØØ3,&H5Ø79ØØØ3
DATA "NRJ Ø infinie",&H171DE,&H5579ØØØ3,&H5Ø79ØØØ3
DATA "NRJ A infinie",&H17818,&H5579ØØØ3,&H5Ø79ØØØ3
DATA "FIN"
```

I.S.S. (Fichier Editeur v1.1)

```
' Vies infinies à I.S.S. par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite
' du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "Incredible Shrinking Sphere.","A:\LOGO.SPR"
DATA "Vies infinies",&H1152,&HØ479ØØØ1,&HØ479ØØØØ
DATA "Vies infinies",&HA37A,&HØ479ØØØ1,&HØ479ØØØØ,"FIN"
```

LEVIATHAN (Fichier Editeur v1.1)

```
' Vies infinies à LEVIATHAN par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite
' du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "LEVIATHAN","A:\LEVIATHN.PRG"
DATA "Vies infinies",&H1B78,&H5379ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ,"FIN"
```

LOMBARD RAC RALLY
10 Méga Hits N°2 (Fichier Editeur v1.1)

```
' Brouzoufs infinis pour LOMBARD RAC RALLY
' compil 1Ø méga Hits N°2 par A. SIMOES à taper
' en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "LOMBARD RAC RALLY compil 1Ø méga Hits N°2"
DATA "A:\AUTO\RALLYRUN.PRG"
DATA "Brouzoufs infinis",&H3Ø8Ø,&H62ØØØØFØ,&H6ØØ4ØØFØ
DATA "FIN"
```

LES MAITRES DE L'UNIVERS (Fichier Editeur v1.1)

```
' Vies infinies à MAITRES DE L'UNIVERS
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "MAITRES DE L'UNIVERS DISK 2","A:\HM.KBN"
DATA "Vies infinies",&H4FB6,&H755339ØØ,&H756ØØ4ØØ,"FIN"
```

GHOULS N GHOSTS

*Voici la méga-solution :
Si vous devez perdre votre armure, cherchez un coffre magique. Ouvrez le et un magicien apparaîtra et vous changera en canard. Maintenant évitez tous les ghouls, et lorsque vous retrouverez forme humaine, vous disposerez de vôtre armure. Utilisez la magie avec modération. Le clone d'Arthur est le plus adapté à combattre les ennemis demandant plusieurs coups, mais la meilleure magie retse le rayon electrique à trois voies lorsqu'il est utilisé avec la lance.*

PREMIER TABLEAU

Prenez garde aux faucheuses arrivant d'en dessous et spécialement sous vôtre ligne de feu. Tout en progressant à travers le tableau, essayez d'éviter de rester en haut des collines, car vous y seriez plus vulnérable en cas d'attaque. Le second coffre contient une armure magique. Grimpez en haut des ruines afin de descendre les vautours mais essayez d'eviter de sauter lorsque vous serez prêt des guillotines. Dans la seconde moitiée, escaladez la colline, sautez et filez à gauche, sautez de nouveau et partez à droite. Tuez les créatures ressemblants à des porcs et laissez vous entraîner dans les falaises. Marchez lentement jusqu'au gardien final. Sautez et tirez comme un malade jusqu'à ce qu'il soit prés. Puis sauvez vous en restant dans les parages et tirez lui à la tête. Si vous le pouvez, prenez la dague rapide et accouplez la à un stick en autofire.

SECOND TABLEAU

Courrez aussi vite que vous le pouvez, passez prudemmment en dessous des basses têtes de tortues rebondissantes, et emparez vous de l'armure magique se trouvant dans le second coffre. Tuez tous les monstres ailés volant à basse altitude, et sautez lorsque vous serez sur les plateformes qui s'effondrent. Courrez vers la première partie de la plateforme (vous devrez vous déplacer rapidement car les plateformes s'effondrent). et sautez jusqu'a la seconde moitiée. Sautez alors sur la plateforme suivante et continuez de sauter. Maintenant sautez sur la troisiéme plateforme puis au sol entre les deux piéges de sable. Sautez sur la quatriéme plateforme et sautez immédiatement pour franchir le fossé. Continuez de sauter jusqu'à arriver sur la cinquiéme puis la plateforme finale. Tuez le démon ailé en restant au centre de l'écran et en faisant feu, mais prenez garde à sa salive maléfique. Lorsque vous remarquerez que les graphismes au sol ont changé, faites trés attention: des trous apparaissent soudainement dans le sol! Attention aux tirs. Détruisez l'attrappe mouche de Venus en deux tirs et sautez par dessus les gouffres enflammés. Tuez l'autre attrappe mouches et lorsque vous arriverez au loup enflammé, tirez lui dessus comme un malade avant qu'il ne saute. Sautez loin de lui et recommencez à tirer. Il vous faudra lui tirer dessus à peu prés une quinzaine de fois avant de vous en débarrasser, mais n'oubliez pas de détruire les bombes enflammées afin de gagner des points.

TROISIEME TABLEAU

*Allez tout à droite de l'écran afin de tuer le premier chevalier au couteau, à gauche pour le second, et restez au milieu pour le troisiéme. Il vaut mieux que vous évitiez les lutins verts, spécialement ceux qui lancent des pierres ! Le quatriéme chevalier est beaucoup plus difficile, principalement parcqu'il arrive tout de suite aprés le troisiéme chevalier ; Le cinquiéme chevalier est quasiment impossible à tuer. A la place, allez à gauche des piques et courrez à droite aussi vite que vous le pourrez. A mesure que l'écran scrolle vers le haut, perdez le moins de temps à descendre des créatures. Courrez simplement sans arrêt et vous devriez vous en tirer sans la perte de vôtre armure. Courrez le long de la première "langue" et attendez sous la seconde. A mesure qu'elle commence à s'élever, sautez dessus et courrez le long d'elle : le timing est crucial si vous souhaitez arriver sur la plateforme du dessous. Continuez de courir sur la plateforme et essayez de sauter sur la "langue " suivante (laissez tomber le coffre, il n'en vaut pas la peine). Manquez la troisiéme "langue" et vous devriez atterir juste sur une plateforme. Si cela est le cas, sautez rapidement sur la plateforme de vôtre gauche et continuez de sauter.
Débrouillez vous sur la troisiéme "langue" et une fois de plus vous devrez chronometrer de façon à tomber sur la plateforme suivante. Sautez alors sur la quatriéme "langue", puis vers la derniére "langue" puis revenez au sol. Finalement, sautez par dessus les trous et faites feu continuellement sur l'oeil de nuage rotatif.*

QUATRIEME TABLEAU

Les faucheuses du premier tableau faisant une nouvelle apparition, utilisez les mêmes tactiques que précédemment pour les éviter. Tuez la tête du dragon en tirant rapidement mais laissez une distance de sécurité. Détruisez alors la pierre crachante en sautant et en faisant feu du rebord du dessous (où se trouvait la tête du dragon). Lorsque vous arrivez aux pentes glissantes, restez initialement au centre de l'écran afin d'éviter de tomber et de mourir. Franchir les mains est un peu difficile, et là encore le timing sera crucial. Attendez qu'ils fassent feu, et rapprochez vous vite d'eux et frappez les. Maintenant sautez par dessus les fossés. Une fois ceci fait, prenez garde dans les plateformes tombantes. Vous ne pourrez pas toujours voir où la plateforme suivante se trouvera, alors suivez les directions suivantes : Sur la première sautez à gauche pour arriver à la seconde, puis encore à gauche, sautez à droite, à droite, à droite et une fois de plus à droite. Sur la plateforme finale, faites un saut hyper large à droite pour arriver sur la grande créature. Détruisez les nids de vers de gauche à droite en courrant dessus, en sautant, et en tirant dessus.Tout nid séparé des autres devra être eliminé en premier lieu.

CINQUIEME TABLEAU

Il n'y aura pas ici a sauter entre les plateformes mais vous devrez tuer de nombreux démons. Si vous ne les tuez pas, ils vous suivront, tirant sans arrêt. Evitez ou tuez les créatures ailées et escaladez les échelles. Juste au dela de l'oeil innofensif se trouvent deux plateformes. Vous devez vous trouver tout près d'elles afin de pouvoir sauter dessus Le cas échéant, ce serait la mort assurée. Aprés cela, escaladez les échelles, tuez les porcs et récuperez toutes les armes utiles se trouvant dans les coffres. Les cranes cracheurs de flammes ne sont pas trop difficile à éviter: avancez en chancelant entre les crachats de flamme et vous devriez arriver jusqu'en haut. Sautez de la plateforme et rebroussez chemin pour attirer l'attention du Seigneur des Demons, et sautez en l'air en lui tirant dessus aprés qu'il ait expédié sa salve de boules de feu (vous n'avez pas besoin de bous baisser). Les deux têtes gobeuses de flammes sont simples, mais vous devez être rapide. Détruisez celle de gauche avant qu'elle ne fasse feu (prenez garde), puis gardez vos distances pour détruire la seconde tête. Puis, ouvrez le coffre et prenez l'armure magique afin d'affronter les deux Seigneurs des Demons (une petite magie lorsque vous utilisez la lance standard ne serait pas de trop ici). Les deux nuages peuvent être éliminés similairement. Une fois mort, faites attention en courrant le long des pentes, ouvrez le coffre à trésors final, escaladez l'échelle, et descendez dans la chambre finale. Pour tuer le Roi des Mouches, il est préférable de rester en dessous et de tirer (tout en étant trés rapide pour éviter les "boules"). Vous devez atteindre sa tête alors ne vous éternisez pas sur le rebord. Il est trés précis alors méfiez vous. Une fois mort, vous aurez terminé le soft.

U.N. SQUADRON

Pour avoir des brouzoufs infinis, recherchez avec un éditeur de secteurs dans le fichier 'A_SQUAD.RAW', les octets 217C ØØØØ ØBB8 ØØ16 et remplacez-les par 217C ØØØF 424Ø ØØ16. Ou rendez-vous à l'offset $A4EC.

MR DO RUN RUN

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteurs les octets 5351 2C7C ØØØ1 C932 et remplacez-les par 4E71 2C7C ØØØ1 C932. Ou rendez-vous à la piste 36, secteur 5 et offset $6A.

CLOUD KINGDOMS

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 11C2 45B8 46CØ 143C et remplacez-les par 6ØØ2 45B8 46CØ 143C (la recherche et le remplacement sont à faire 2 fois). Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 6, offset $8E et $11Ø.

VIXEN COMPILATION 1Ø MÉGA HITS N°2

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 536E Ø1E4 61ØØ 1EØC et remplacez-les par 6ØØ2 Ø1E4 61ØØ 1EØC. Ou rendez-vous à l'offset $6AA.

A.P.B. COMPILATION 'TNT'

Pour éditer la disquette utilisez la ruse du patcheur (voir Comment Poker), avec une disquette de 1Ø secteurs double face.

Pour avoir des démérites infinis, recherchez avec un éditeur de secteurs les octets 5278 ØCAE 4CDF 4ØØ1 et remplacez-les par 4E71 4E71 4CDF 4ØØ1. Ou rendez-vous à la piste 6, secteur 17, offset $132.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 5278 ØCE2 6Ø96 4E75 et remplacez-les par 4E71 4E71 6Ø96 4E75. Ou rendez-vous à la piste 7 secteur 14, offset $7C.

A.P.B. COMPILATION 'LES FOUS DU VOLANT'

Pour éditer la disquette utilisez la ruse du patcheur (voir Comment poker), avec une disquette de 1Ø secteurs simple face.

Pour avoir des démérites infinis, recherchez les octets 5278 ØCAE 4CDF 4ØØ1 et remplacez-les par 6ØØ2 ØCAE 4CDF 4ØØ1. Ou rendez-vous à la piste 6, secteur 7, offset $132.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 5278 ØCE2 6Ø96 4E75 et remplacez-les par 6ØØ2 ØCE2 6Ø96 4E75. Ou rendez-vous à la piste 7 secteur 4, offset $7C.

DARIUS +

Pour être invulnérable, recherchez dans le fichier 'AUTO\DARIUS.PRG', les octets 536E ØF2C 6A26 612E et remplacez-les par 6Ø2A ØF2C 6A26 612E. Ou rendez-vous à l'offset $9EDE.

SOPHELIE

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\SOPHELIE.PRG', les octets Ø479 ØØØ1 ØØØØ CB58 par Ø479 ØØØØ ØØØØ CB58 (à faire deux fois). Ou rendez-vous aux offsets $28C et $A98.

Toujours pour les vies infinies, recherchez les octets 5379 ØØØØ CB58 3Ø39 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ CB58 3Ø39. Ou rendez-vous à l'offset $158A.

Pour avoir des bombes infinies, recherchez les octets 6FØØ ØØC2 Ø479 ØØØ1 et remplacez les par 6ØØØ ØØØA Ø479 ØØØ1. Ou rendez-vous à l'offset $1578.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 5379 ØØØØ BC6A 6EØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ BC6A 6EØØ. Ou rendez-vous à l'offset $197A.

PRINCE OF PERSIA

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez dans le fichier 'POP.TOS', les octets Ø6ØØ ØØØ1 13CØ ØØØ1 B395 4E75 et remplacez- les par Ø6ØØ ØØØØ 6ØØ4 ØØØ1 B395 4E75. Ou rendez-vous à l'offset $149Ø6.

CHASE H.Q. COMPILATION 'WHEELS OF FIRE'

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets : 4A39 ØØØ1 B6EØ 67ØØ FAB8 et remplacez-les par 4A39 ØØØ1 B6EØ 4E71 4E71. Ou rendez-vous à la piste 1 de la 2ème face, secteur 1Ø et offset $18.
Pour avoir des turbos infinis, recherchez les octets : 5379 ØØØØ 39FØ 6Ø32 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 39FØ 6Ø32. Ou rendez-vous à la piste 3 de la 2ème face, secteur 4, offset $11E.

POWER DRIFT (WHEELS OF FIRE)

Pour choisir son nombre de crédits, recherchez les octets 33FC ØØØ5 ØØØØ 8A6Ø et remplacez-le ØØ Ø5 par le nombre de crédits voulus. Ou rendez-vous à la piste 5, secteur 1, offset $4C.

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 5379 ØØØØ 8A6Ø 13FC et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 8A6Ø 13FC. Ou rendez-vous à la piste 5, secteur 1Ø, offset $A4.

TORVAK THE WARRIOR

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteurs les octets 5339 ØØØØ 9AØE 6BØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 9AØE 6BØØ. Ou rendez-vous à la piste 58, secteur 8, offset $D4.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 9139 ØØØØ 9AØF 6AØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 9AØF 6AØØ. Ou rendez-vous à la piste 58, secteur 7, offset $1EC.

Pour avoir des potions infinies, recherchez les octets 5339 ØØØ1 FC5Ø 4EB9 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 FC5Ø 4EB9. Ou rendez-vous à la piste 57, secteur 1Ø, offset $15Ø.

Pour avoir un bouclier infini, recherchez les octets 5339 ØØØ1 FC51 4EB9 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 FC51 4EB9. Ou rendez-vous à la piste 58, secteur 7, offset $1DE.

JEUX... CRACK
ATARI ST/STE

JAMES POND

Pour avoir du temps infini, recherchez avec un éditeur de secteurs, les octets 5378 Ø28E 6AØA 31FC et remplacez-les par 6ØØ2 Ø28E 6AØA 31FC.

Ou rendez-vous à la piste 71, secteur 4 à l'offset $124.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets Ø21A 4278 Ø1C8 5378 et remplacez-les par Ø21A 4278 Ø1C8 6ØØ4.

Ou rendez-vous à la piste 68, secteur 2 à l'offset $1F8

STRIDER II

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteurs, les octets 67ØØ ØØ24 6ØØØ FFC2 et remplacez-les par 6ØØ2 ØØ24 6ØØØ FFC2.

DRAGON BREED

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteurs, les octets 536E ØØCE 6BØØ ØØ4E et remplacez-les par 6ØØ2 ØØCE 6BØØ ØØ4E.

Ou rendez-vous à la piste 4, secteur 9 à l'offset $116.

SPELLBOUND

Voici les codes :
HEYY
OUDI
DYOU
CALL
MYPI
NTAW
OMAN
NUTS

TOOBIN

Pour avoir des crédits infinis, il faut utiliser l'Ultimate Ripper (toute nouvelle cartouche qui vous permet de faire des modifications dans la mémoire).

Activez la cartouche, allumez l'ordinateur et pressez la touche 'F7'. Une fois le jeu chargé, appuyez sur le bouton du 'Ring', puis sur 'F1', tapez 67F65379 (return), puis tapez 67F66ØØ4 (return) et appuyez sur 'F1Ø'. Voilà c'est fini!

RICK DANGEROUS II

Pour avoir des vies infinies, il faut faire la même chose que dans le truc de TOOBIN. Mais les deux chaînes à taper sont Ø479ØØØ1ØØØ1771Ø et Ø479ØØØØØØØ1771Ø.

Pour avoir des lasers infinis, même chose avec Ø479ØØØ1ØØØ176F4 et Ø479ØØØØØØØ176F4.

Pour avoir des bombes infinies, même chose à nouveau avec : Ø479ØØØ1ØØØ177Ø2 et Ø479ØØØØØØØ177Ø2.

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

Pour avoir des vies infinies, il faut faire la même chose que dans le truc de TOOBIN, avec les chaînes Ø479ØØØ1ØØØ1788C et Ø479ØØØØØØØ1788C.

Pour avoir de l'énergie, même chose avec 33C1ØØØ1787C et 6ØØ4ØØØ1787C.

Piste Editeur V1.1

```
' PISTE EDITEUR V1.1 (C)Joystick Aout 199Ø
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ titre$
PRINT "Trainer pour ";titre$
DIM joystick%((1Ø24/4)+4)
tampon%=V:joystick%(Ø)
DO
  READ type$
  EXIT IF UPPER$(type$)="FIN"
  READ face%,piste%,secteur%,offset%,chaine1%,chaine2%
  REPEAT
    r%=XBIOS(8,L:tampon%,L:Ø,Ø,secteur%,piste%,face%,1)
  UNTIL r%=Ø
  IF LPEEK(tampon%+offset%)=chaine1%
    LPOKE tampon%+offset%,chaine2%
    texte$="Option <"+type$+"> installée"
  ELSE IF LPEEK(tampon%+offset%)=chaine2%
    LPOKE tampon%+offset%,chaine1%
    texte$="Option <"+type$+"> désinstallée"
  ELSE
    PRINT "Ce n'est pas la disquette de "+titre$
    END
  ENDIF
  PRINT texte$
  REPEAT
    r%=XBIOS(9,L:tampon%,L:Ø,Ø,secteur%,piste%,face%,1)
  UNTIL r%=Ø
LOOP
PRINT "Modification effectuée"
' Insérez les Datas après cette ligne
```

A.P.B. (les fous du volants) (Piste Editeur v1.1)

```
' Démérites et Temps infinis par Antonio SIMOES
' pour A.P.B. de la compilation 'Les fous du volant'
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "A.P.B. compilation 'Les fous du volant'"
DATA "Démérites infinis"
DATA Ø,Ø6,7,&H132,&H5278ØCAE,&H6ØØ2ØCAE
DATA "Temps infinis",Ø,Ø7,4,&HØ7C,&H5278ØCE2,&H6ØØ2ØCE2
DATA "FIN"
```

CHASE H.Q. (Wheels of fire) (Piste Editeur v1.1)

```
' Crédits et Turbos infinis par Antonio SIMOES
' pour CHASE H.Q. de la compilation WHEELS OF FIRE
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "CHASE H.Q. de la compilation WHEELS OF FIRE"
DATA "Crédits infs",1,1,1Ø,&H1E,&H67ØØFAB8,&H4E714E71
DATA "Turbos infs 1",1,3,4,&H11E,&H5379ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "FIN"
```

CLOUD KINGDOMS (Piste Editeur v1.1)

```
' Energie infinie pour CLOUD KINDOMS par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "CLOUD KINGDOMS"
DATA "Energie inf Ø1",Ø,3,6,&HØ8E,&H11C245B8,&H6ØØ245B8
DATA "Energie inf Ø2",Ø,3,6,&H11Ø,&H11C245B8,&H6ØØ245B8
DATA "FIN"
```

DRAGON BREED (Piste Editeur v1.1)

```
' Vies infinies pour DRAGON BREED par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "DRAGON BREED"
DATA "Vies infinies",Ø,4,Ø9,&H116,&H536EØØCE,&H6ØØ2ØØCE
DATA "FIN"
```

JAMES POND (Piste Editeur v1.1)

```
' Temps et Vies infinies pour JAMES POND par A. SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "JAMES POND"
DATA "Temps inf",Ø,71,4,&H124,&H5378Ø28E,&H6ØØ2Ø28E
DATA "Vies infs",Ø,68,Ø2,&H1FC,&HØ1C85378,&HØ1C86ØØ4
DATA "FIN"
```

NITRO (Piste Editeur v1.1)

```
' Gas infinis pour NITRO par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "NITRO"
DATA "GAS infinis",Ø,31,4,&H78,&HØC6EØØ64,&HØ66EØØ64
DATA "FIN"
```

MR. DO RUN RUN (Piste Editeur v1.1)

```
' Vies infinies pour MR DO RUN RUN par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "MR DO RUN RUN"
DATA "Vies infinies",Ø,36,5,&HØ6A,&H53512C7C,&H4E712C7C
DATA "FIN"
```

POWER DRIFT (Wheels of fire) (Piste Editeur v1.1)

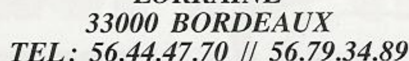
```
' Crédits infinis pour POWER DRIFT
' de la compil WHEELS OF FIRE par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "POWER DRIFT compil WHEELS OF FIRE disk 1"
DATA "Crédits infs",Ø,4,1Ø,&HA4,&H5379ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "FIN"
```

RICK DANGEROUS II (Piste Editeur v1.1)

```
' Vies infinies pour RICK DANGEROUS II par A.SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "RICK DANGEROUS II"
DATA "Trainer Ø1",Ø,Ø,9,&HØ2Ø,&H3E3CØ47E,&H3E3CØ49A
DATA "Trainer Ø2",Ø,Ø,9,&HØ82,&H66E64EF9,&H6ØØØØ42C
DATA "Trainer Ø3",Ø,1,1,&HØBØ,&HØØØØØØØØ,&H66ØØFBB8
DATA "Trainer Ø4",Ø,1,1,&HØB4,&HØØØØØØØØ,&H4239ØØØ1
DATA "Trainer Ø5",Ø,1,1,&HØB8,&HØØØØØØØØ,&H3A874239
DATA "Trainer Ø6",Ø,1,1,&HØBC,&HØØØØØØØØ,&HØØØ13D75
DATA "Trainer Ø7",Ø,1,1,&HØCØ,&HØØØØØØØØ,&H4239ØØØ1
DATA "Trainer Ø8",Ø,1,1,&HØC4,&HØØØØØØØØ,&H39994EF9
DATA "Trainer Ø9",Ø,1,1,&HØC8,&HØØØØØØØØ,&HØØØ1ØØØØ
DATA "FIN"
```

SHADOW OF THE BEAST (Piste Editeur v1.1)

```
' Vies infinies pour SHADOW OF THE BEAST par A. SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "SHADOW OF THE BEAST"
DATA "NRJ infinie",Ø,9,3,&HØ14,&H81Ø113CØ,&H13FCØØ32
DATA "NRJ infinie",Ø,9,3,&HØ42,&H81Ø113CØ,&H13FCØØ32
DATA "NRJ infinie",Ø,9,3,&H184,&H81Ø113CØ,&H13FCØØ32
DATA "NRJ infinie",Ø,9,3,&H1B2,&H81Ø113CØ,&H13FCØØ32
DATA "FIN"
```



MICRO VIDEO BORDEAUX
3 COURS ALSACE ET LORRAINE
33000 BORDEAUX
TEL: 56.44.47.70 // 56.79.34.89

MICRO VIDEO

Superbes promotions de NOEL
au magasin MICRO VIDEO
3 cours alsace et lorraine 33000 BORDEAUX
(prés des quais , en bas du cours alsace et lorraine) venez vite!!!!quantité limitées

DISQUETTES VIERGES
49 LES 10
240 F LES 50
40 LES 100
850 LES 200
DEPECHEZ-VOUS!!!!!

LES SUPER PACK NEWS
Offre De Lancement
Explora 3 / Power Monger
Et Wings(Amiga)

EXPLORA3+2+1 (st/amiga)
POUR 389 F SEULEMENT

POWERMONGER+
PROJECTYLE(st/amiga)
389 F

wings+extension 512 ko amiga
890 f

wings + knight of krystalion
399 f
wings a besoin de 1 MEGA

SCANNER **golden image**
POUR
ATARI OU AMIGA
400 DPI
1990 F

AMIGA
DISQUE DUR
20 MEGA
2990 F
AVEC 2 MO RAM
SUPP. 3990 F

souris
optique
pour atari
et amiga
490 f

JEUX A 149 F POUR ATARI ST/STE ET AMIGA

ANTAGO(ATARI)
BUMPY(ATARI)
SKEEWK(ATARI)
TETRIS(ATARI)
VERMINTOR(ATARI)
SEVEN GATES OF JAMBALA(ATARI)
OMEGA (ATARI)
SHOOT EM UP C.S(ATARI)
ROCKSTAR(ATARI/AMIGA)
MIDWINTER(ATARI)
PROJECTYLE(ATARI/AMIGA)
P47 THUNDERBOLD(ATARI/AMIGA)
THEME PARK(ATARI/AMIGA)
ESCAPE FROM ROBOT
PLANET (ATARI/AMIGA)
PACK EXPLORA 1 ET 2 (ATARI/AMIGA)
LES PORTES DU TEMPS(ATARI)
FIRE AND BRINSTONES(ATARI/AMIGA)
FERRRI FORMULA ONE (ATARI)
CRACK DOWN (ATARI/AMIGA)
IMPOSSAMOLE(AMIGA)
INFESTATION(ATARI)
SONIC BOOM (ATARI)
FLOODS (ATARI)
GRAVITY(ATARI/AMIGA)
STARFLIGHT(ATARI)
TOWER OF BABEL(ATARI)
SWITCH BLADE (ATARI)
BLOODWYCH+DATA(AMIGA)
DYNASTY WARS (ATARI/AMIGA)
BLACK TIGER (ATARI/AMIGA)
EMOTION(ATRI/AMIGA)
HEAVY METAL (ATARI/AMIGA)
ROTOX(ATARI/AMIGA)
SKIDZ(AMIGA)
RAINBOW ISLAND(AMIGA)
COMPILATION TRIAD 2 (AMIGA)
KNIGHT OF KRYSTALLION(AMIGA)
ANARCHIE(AMIGA)
COMBO RACER(AMIGA)
RODEO GAMES + COMPIL GEN D'OR(ATARI STF)
PACMANIA+COLORADO (ATARI)

CARTOUCHES MEGADRIVE

AFTER BURNER	349 F TTC	LEYNOS	349 F TTC
AIR DRIVER	349 F TTC	MASTER GOLF	349 F TTC
ALEX KID	349 F TTC	MOON WALKER	349 F TTC
ALTERED BESAT	349 F TTC	NEW ZELAND STORY	349 F TTC
AXIS	460 F TTC	OSOMATSUKUN	349 F TTC
BATMAN	420 F TTC	PHELIOS	349 F TTC
BURNING FORCE	349 F TTC	RAINBOW ISLAND EXTRA	480 F TTC
COLUMS	349 F TTC	RAMBO 3	349 F TTC
CURSE	349 F TTC	RASTAN	349 F TTC
CYBER BALL	349 F TTC	SHITEN-MYOOH	349 F TTC
DARWIN 4081	349 F TTC	SOKOBAN	349 F TTC
DJ BOY	349 F TTC	SORCERIAN	349 F TTC
E SWAT	349 F TTC	SPACE HARRIER 2	349 F TTC
FATMAN	480 F TTC	STRIDER	395 F TTC
FINAL BLOW	349 F TTC	SUPER MONACO GP	349 F TTC
FORGOTTEN WORLDS	349 F TTC	SUPER REAL BASKET	349 F TTC
GHOSBUSTERS	349 F TTC	SUPER SHINOBI	349 F TTC
GHOUL AND GHOSTS	349 F TTC	TATSUJIN(TRUXTON)	349 F TTC
GOLDEN AXE	349 F TTC	THE LAST BATTLE	349 F TTC
HELLFIRE	395 F TTC	THUNDER BLADE	349 F TTC
SUPER HANG ON	349 F TTC	THUNDER FORCE 2	349 F TTC
HERZOG ZWEI	349 F TTC	THUNDER FORCE 3	349 F TTC
HURRICAN	349 F TTC	X.D.R	349 F TTC
INSECTOR	349 F TTC	WORLD CUP SOCCER	349 F TTC
JOYSTICK MEGADRIE	249 F TTC	WHIP RUSH	349 F TTC
MYSTIC DEFENDER	349 F TTC		

MEGADRIVE+1 JEUX
1490 F
ATARI 520 STE+512KO
3290 F

AMIGA 500 + 512 KO
+ WINGS +PERITEL
3790 f
extension amiga 500
590 F

ATARI 1040 STE
+ COMPTE CHEQUE
3990 F
avec monochrome
4990 f

A RENVOYER A **MICRO VIDEO** VPC 3 COURS ALSACE ET LORRAINE 33000 BORDEAUX

BON DE COMMANDE ☐ AMIGA ☐ ATARI ST/STE ☐ MEGADRIVE

FRAIS D'ENVOI ET D'EMBALLAGE
1 A 3 LOGICIELS 30 F
5 A 9 LOGICIELS 50 F
FRANCO POUR 10 LOGICIELS ET +
DISQUETTES FORFAIT 30 F
FRAIS D'ENVOI MACHINE 100 F
AJOUTER LES FRAIS D'ENVOI
A VOTRE COMMANDE

DESIGNATION	QTE	PX UNIT	PRIX TOTAL
PORT			

☐ J'ACCEPTE QUE CERTAINS LOGICIELS AIENT UNE NOTICE EN ANGLAIS

NOM..PRÉNOM.............................

ADRESSE...

CODE POSTAL...........VILLE...

CHÈQUE ☐ OU MANDAT CARTE ☐

☐ **JE DÉSIRE RECEVOIR LE CATALOGUE COMPLET, JE JOINT 3 TIMBRES A 2,30**

Club Européen

CHOISISSEZ 3 LOGICIELS AVANTAG

SELECTION COMPATIBLES PC

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
PHANTOM FIGHTER (5¼)	89	59,90
JUMP JET (5¼)	89	59,90
BAD STREET BRAWLER	89	59,90
ARAC	89	59,90
BACK GAMMON	89	59,90
BLACK JACK	89	59,90
BOULDERDASH 1	89	59,90
BOULDERDASH 2	89	59,90
SUPER SUNDAY	89	59,90
FOOOTBALL MANAGER	89	59,90
HOT SHOT	89	59,90
BALLISTIX (5¼ & 3½)	99	59,90
HARDBALL 2 (5¼)	99	59,90
BAR GAMES	99	59,90
SPACE BATTLE	109	69,90
DEF CON 5	109	69,90
ROBOTRON	109	69,90
COMBAT COURSE	109	69,90
INFILTRATOR 2	109	69,90
BAAL (5¼ & 3½)	109	69,90
BASKET BALL (5¼)	109	69,90
WIZBALL	109	69,90
STRIP POKER	149	99,90

SELECTION ATARI ST

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
TITAN	69	39,90
ATAX	69	39,90
GROWTH	69	39,90
PERFECT MATCH	69	39,90
SPACE PORT	69	39,90
SKY FOX	69	39,90
VIRUS	69	39,90
SPACE STATION	69	39,90
TRIVIA TROVE	69	39,90
VIXEN	69	39,90
TRASH HEAP	69	39,90
TERRESTRIAL ENCOUNTER	69	39,90
DEJA VU	89	59,90
EMPIRE STRIKES BACK	89	59,90
EXOLON	89	59,90

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
HIGH ROLLER	89	59,90
LORD OF CONQUEST	89	59,90
NEBULUS	89	59,90
RETURN TO GENESIS	89	59,90
MOTOR MASSACRE	89	59,90
GALAXY FORCE	109	69,90
NORTH STAR	109	69,90
VOYAGER	109	69,90
TOP GUN	109	69,90
SLAP FIGHT	109	69,90
LEGEND	109	69,90
OUTLAND	109	69,90
RAMPAGE	109	69,90
RINGS OF ZILFIN	109	69,90
APB	109	69,90

Club Européen du Logiciel

UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE

En devenant membre du CLUB EUROPEEN DU LOGICIEL, vous bénéficiez de tous les privilèges que nous vous avons réservés :

- Des prix exceptionnels
- Un choix de softs remis périodiquement à jour
- Une garantie totale de satisfaction : tous nos logiciels sont neufs mais si, toutefois, vous constatiez un problème, nous vous les échangeons, sans discussion, par retour.

Pour bénéficier de ces avantages, il vous suffit de commander, aujourd'hui, 3 softs parmi ceux que nous avons sélectionnés et, une fois par édition de catalogue, vous n'aurez qu'à acheter un soft à un prix exceptionnel. A tout moment, vous pourrez, par simple lettre, quitter le CLUB ou continuer à profiter de ses avantages.

VISITEZ LA BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE

PLUS DE 10.000 LOGICIELS EN STOCK

82-84 bd des Batignolles
75017 Paris
Tél. : (1) 42.93.24.58
CATALOGUE SUR DEMANDE

...en du Logiciel

...ILS AU PRIX CLUB ET BENEFICIEZ DES ...TAGES DU CLUB EUROPEEN DU LOGICIEL

SELECTION AMSTRAD CPC DISK

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
COMPUTER CLASSIC	69	39,90
DYNAMIC DUO	69	39,90
FIRETRAP	69	39,90
NEMESIS	69	39,90
MOVIE	69	39,90
TETRIS	69	39,90
V	69	39,90
VIXEN	69	39,90
AFTER BURNER	89	59,90
BC FOOT FORTUNE	89	59,90
GRAND PRIX MASTER	89	59,90
LASER SQUAD	89	59,90
MINDFIGHTER	89	59,90
PASSING SHOT	89	59,90
SPACE RACER	89	59,90
TYPHOON	89	59,90
VINDICATOR	89	59,90
XENOPHOBE	89	59,90
BRAVE STAR	89	59,90
COLOSSUS CHESS	109	69,90
GALAXY FORCE	109	69,90
TUSKER	109	69,90
OVERLANDER	149	99,90

SELECTION AMSTRAD CPC K7

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
ACTIVATOR	39	19,90
DANDY	39	19,90
DON'T PANIC	39	19,90
EXPLORER	39	19,90
EXPLORER	39	19,90
GUADANACAL	39	19,90
HIGH FRONTIER	39	19,90
HIJACK	39	19,90
LUCAS FILM	39	19,90
MR WHEEMS	39	19,90
PRODIGY	39	19,90
BIGGLES	49	29,90
HIVE	49	29,90
PULSATOR	49	29,90
ROBBOTS	49	29,90
CIRCUS GAMES	59	39,90
DOMINATOR	59	39,90
RAMPARTS	59	39,90
SUPER SKI	69	39,90
MARAUDER	79	39,90
APB	79	39,90
LASER SQUAD	70	39,90
BRAVESTAR	99	69,90

SELECTION AMIGA

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
BLASTEROID	69	39,90
EXCALIBUR	69	39,90
GENIUS	69	39,90
DAY OF THE VIPER	79	39,90
VINDICATOR	89	59,90
TRACER	89	59,90
XENOPHOBE	89	59,90
OUTLAND	89	59,90
I.S.S	89	59,90
BATTLE VALLEY	89	59,90
EMPIRE STRIKES BACK	89	59,90
FLYING SHARK	89	59,90
KICK OFF	89	59,90
STARRAY	89	59,90
DARK CASTLE	89	59,90
SKY CHASE	89	59,90
GALACTIC INVASION	89	59,90
TURBO	89	59,90
RAMPAGE	89	59,90
N.MANSELLE GRAND PRIX	89	59,90
FUTUR SPORT	89	59,90
SUPER WONDERBOY	109	69,90
U.M.S	109	69,90
BATTLE SHIPS	109	69,90
TOOBIN	109	69,90
WICKED	109	69,90
LASER SQUAD	109	69,90
FIGHTING SOCCER	109	69,90
APB	109	69,90
LOMBARD RAC RALLYE	209	149,90

ATTENTION : LOGICIELS EN QUANTITE LIMITEE ! PREVOYEZ DES TITRES DE REMPLACEMENT

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à
LUDIC SOFTWARE
82-84 bd des Batignolles
75850 Paris CEDEX 17
accompagné de votre chèque ou mandat

Club Européen du Logiciel

NOM ______________
ADRESSE ______________
____
VILLE ______________
CODE POSTAL ______________
Tél. ______________
Signature des parents pour les -18 ans

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage :	+15F
Préciser : ❑Cassette ❑Disk	
TOTAL A PAYER	

PREVOIR DEUX TITRES DE REMPLACEMENT :
. . . .

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
ATARI ST❑ AMSTRAD CPC❑ AMIGA❑ PC/COMPATIBLES❑

MÉTHODE D'UTILISATION DU BLOCK EDITOR V 1.Ø.

Prenez votre GFA Basic et démarrer le. Tapez le programme "Block editor v 1.Ø". Sauvegardez ce programme sur une disquette vierge. Quand vous voudrez avoir des vies infinies sur un jeu précis, prenez le programme block editor que vous aurez tapé auparavant (ou au parasol...) et tapez à la suite les 3 ou 4 lignes de programme données pour chaque nom de jeu différent. Vous obtiendrez ainsi un gros programme que vous sauvegarderez en lui donnant un autre nom (exemple: le nom du jeu). Ne le sauvegardez surtout pas sur la disquette de jeu original, vous risqueriez de l'endommager. Maintenant il vous suffira de charger votre GFA Basic et de charger le gros programme. Faites RUN et suivez les instructions inscrites à l'écran.

LES EDITEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se réferer à la documentation.

Pour les autres ils vont dans n'importe quel magasin, et ils achètent le super, giga extraordinaire DISCOSCOPIE d'ESAT SOFTWARE.

LES EDITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

METHODE D' UTLISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA BASIC et l'AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA.
Le GFA BASIC ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de ligne et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Tapez le listing et sauvegardez-le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.*

** La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...*

BLOCK EDITOR V1.0 ©JOYSTICK 1990

```
' BLOCKEDITOR V1.Ø  Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 1990
io%=MALLOC(112Ø,&H1ØØØ2)
bu%=MALLOC(1Ø24,&H1ØØØ2)
task=Ø
my=FindTask(task)
LPOKE io%+8Ø+&H1Ø,my
error=AddPort(io%+8Ø)
LPOKE io%+14,io%+8Ø
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,Ø,io%,Ø)
READ check,titre$,n&
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer  par C.PARIS"
DIM crack$(n&)
FOR i=1 TO n&
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n&
PRINT AT(15,1Ø+operation);crack$(operation);
READ acces&
FOR disk=1 TO acces&
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$(),d_octet$()
ERASE s_octet(),d_octet()
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1Ø24,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=Ø
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet(),d_octet()
test=1
ELSE
PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=Ø TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1Ø24,block)
gotblock(4,Ø,Ø)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+8Ø)
error=MFREE(io%,112Ø)
error=MFREE(bu%,1Ø24)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+4Ø,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```

ACTION FIGHTER DE LA COMPIL UBI SOFT (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' ACTION FIGHTER (compil UBI SOFT) ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 3116176,"ACTION FIGHTER",2,"le temps illimite","les vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØbecØØ,Ø1fa,Ø1,4a,53
DATA      Ø,ØØbecØØ,ØØ16,Ø1,17,Øe
DATA ØØØ2,Ø,ØØbd8ØØ,ØØc4,Ø1,4a,53
DATA      Ø,ØØbd8ØØ,ØØ14,Ø1,25,1c,*
```

DALEY THOMPSON'S SOLYMPIQUE CHALLENGE (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALLENGE ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 184975,"D.T.O.C.",1,"le temps blockº"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ2d2ØØ,Ø8c,Ø1,ØØ,Ø1,*
```

MISSION ELEVATOR (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' MISSION ELEVATOR  ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 59Ø15,"MISSION ELEVATOR",1,"les vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØaØØ,Ø18Ø,Ø1,4a,53,*
```

GREMLINS II (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' GREMLINS 2 ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 48658Ø,"GREMLINS 2",1,"les vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ76aØØ,Ø198,Ø2,4e,71,59,Ø1,*
```

HARDBALL II (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' HARDBALL II ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 3Ø4244,"HARDBALL II",1,"des runs d'avances"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ4a4ØØ,Ø52,Ø1,ØØ,2Ø,*
```

HIGHWAY PATROL II (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' HIGHWAY PATROL II  ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 59Ø16,"H.P.II",1,"Trainer"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØe4ØØ,Ø54,Ø2,4e,71,7Ø,ff,*
```

PACLAND (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' PACLAND ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 166Ø71,"PACLAND",1,"les vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ288ØØ,Ø18,Ø1,4a,53,*
```

JEUX... CRACK AMIGA

ACTION FIGHTER

Pour avoir les vies infinies prenez un éditeur de secteurs et au block $5ec à l'offset $c4 remplacez l'octet 53 par 4a

SATAN (GAME 1)

Pour avoir les vies infinies prenez un éditeur de secteurs et au block $2 à l'offset $3Ø4 remplacez les octets 41 f9 ØØ Ø4 Ø4 28 46 Øf par 11 fc ØØ 4a 67 5c 4e 75

SATAN (GAME 2)

Pour avoir le temps bloqué prenez un éditeur de secteurs et au block $2 à l'offset $3Ø4 remplacez l'octet 41 f9 ØØ Ø4 Ø4 28 46 Øf par 31 fc 4e 75 2Ø fc 4e 75

THE SPY WHO LOVED ME

Pour avoir les vies infinies prenez un éditeur de secteurs et au block $37 à l'offset $Øa remplacez les octets 43 79 par 4e 75

MISSION ELEVATOR

Pour avoir les vies infinies prenez un éditeur de secteurs et au block $5 à l'offset $18Ø remplacez l'octet 53 par 4a

GREMLINS 2

Pour avoir les vies infinies prenez un éditeur de secteurs et au block $3b5 à l'offset $198 remplacez les octets 59 Ø1 par 4e 71

ROBOKID

Pour avoir les vies infinies prenez un éditeur de secteurs et au block $39 à l'offset $ea remplacez les octets ØØ Ø3 par ff ff

OOOPS-UP

Voici les codes :

1	POØ1
2	DK51
3	3ØFJ
4	FL59
5	QØ58
6	FA2Ø
7	5F6J
8	CKD4
9	NFØ5
1Ø	DØ4G
11	4ØV8
12	FDLØ
13	VØ3D
14	49F8
15	WAQD
16	XØ38
17	UUØ9
18	4ØFJ
19	XØ3C
2Ø	DK49
21	G8LD
22	P49X
23	AØA5
24	39VS
25	XPE4
26	FE5C
27	CXE5
28	32H4
29	PD3Ø
3Ø	1ØF4
31	D947
32	FD4G
33	DK48
34	2Ø6G
35	DK39
36	DGLO
37	DO49
38	6PØ5
39	FO49
4Ø	4G7H
41	XPE5
42	UP9F
43	AQ1Q
44	SØ46
45	VE96
46	X94B
47	E114
48	D824
49	84DS
5Ø	SØ4L
51	FORØ
52	2FF7
53	R4KG
54	39GH
55	PWØ4
56	OEP5
57	R4G6
58	MFØ3
59	OW75
6Ø	MC9Ø
61	ØOT8
62	TI27
63	W3RE
64	9O5W
65	TRP2
66	6GI3
67	REWQ
68	IPOU
69	HGF6
7Ø	FUKØ
71	3ØRT
72	JUEE
73	MIRO
74	GULU
75	JUG8
76	R2T7
77	TUP8
78	KOP9
79	BIWI
8Ø	EBØ1
81	SA3A
82	S4A9
83	LA8D
84	MUEØ
85	ER7E
86	NEPT
87	W8GA
88	PI31
89	2I1Ø
9Ø	A234
91	X3Q1
92	NEC1
93	GUF7
94	A3K9
95	C5JØ
96	JH9Ø
97	JUBI
98	VØ69
99	T8ØØ
1ØØ	4799

(Antonio SIMOES)

RENEGADE

Pour avoir les vies infinies prenez un éditeur de secteurs et au block $644 à l'offset $195 remplacez l'octet Ø1 par ØØ et recalculer le checsum du block et au block $645 à l'offset $161 remplacez Ø1 par ØØ et recalculer le checksum du block

TYPHOON

Pour avoir les vies infinies prenez un éditeur de secteurs et au block $155 à l'offset $2e remplacez l'octet 53 par 4a

ROBOCOP

Pour avoir les vies infinies prenez un éditeur de secteurs et au block $275 à l'offset 149 remplacez l'octet Ø1 par ØØ

PACLAND

Pour avoir les vies infinies prenez un éditeur de secteurs et au block $144 à l'offset $18 remplacez l'octet 53 par 4a

HARDBALL II

Pour avoir les runs d'avance prenez un éditeur de secteurs et au block $252 à l'offset $52 remplacez l'octet 2Ø par ØØ

HIGHWAY PATROL II

Pour avoir les vies infinies prenez un éditeur de secteurs et au block $72 à l'offset 54 remplacez les octets 7Ø ff par 4e 71

VIRUS

Lors du tableau de bonus placez-vous en bas a gauche de l'ecran les enemis ne vous toucherons pas et tirez !!!

SPELLBOUND

Voici les codes :
HEYY - OUDI - DYOU - CALL - MYPI - NTAW - OMAN - NUTS
(Antonio SIMOES)

OPERATION THUNDERBOLT

Tapez SPECCY MODE sur la table des high scores et deux fois plus d'ennemis apparaîtront à l'écran !! Non, sérieusement, entrez votre nom sur la table des high scores sous la forme EDOM TAEHC (CHEAT MODE à l'envers) afin de disposer de vies infinies. Attention, ne vous méprenez pas: vous ne disposez pas d'énergie infinie et pouvez toujours vous faire tuer. Cela signifie simplement que vous pourrez recommencer ce tableau aussi longtemps que vous le désirerez. Et si vous recherchez quelque chose de plus extravagant, entrez votre nom sous la forme WIGAN NINJA. Maintenant vous disposez non seulement de vies infinies mais pouvez également sauter des tableaux en appuyant sur F7!!!

CHAOS STRIKES BACK

Commencez le soft normalement et trouvez un dragon. Mettez face à face votre équipe avec la bestiole et jetez le sortilège MON ZO GOR ZAR. Mettez alors le soft en pause en pressant ESC et, tout en tenant enfoncée la touche ALT , tapez "LORD LIBRASULUS SMITES THEE DOWN". Puis, enlevez la pause et tuez le dragon. Si vous avez entré le cheat correctement, le dragon laissera derrière lui une arme très puissante dont vous vous munirez, ainsi votre équipe deviendra invincible : vous pourrez également détruire le seigneur du mal .

SHUFFLEPUCK CAFE

Voici un guide des différents personnages que vous rencontrerez dans ce soft et comment les aborder:
SKIP FREENEY : Si vous n'arrivez pas à battre ce gars-là, vous feriez mieux d'arrêter de jouer tout de suite: il ne pose aucun problème.
VINNIE THE DWEEB: Là encore, pas grand souci à vous faire de celui-là. Essayez d'envoyer le palet sur les côtés, cela vous rapportera de nombreux points.
VISINE ORB: Visine a tendance à s'enerver si vous lui lancez le palais trop fort, et relancera ce dernier encore plus fort. Prenez garde également à son service meurtrier qui rebondit de chaque côté de la table. Excepté cela, il ne devrait pas vous poser de trop gros problémes.
LA PRINCESSE BEJIN: Ne vous fiez pas à son agréable apparence car son service pourrait vous faire tomber à la renverse. Il y a un léger bruit avant qu'elle envoie le palet. En mémorisant les tons vous pourrez savoir comment elle va servir. Vous découvrirez que dans ces tons, l'un est plus long que l'autre. Lorsque vous entendez le son le plus long, positionnez votre batte au centre de la table. Lorsqu'elle servira, le palet devrait rebondir en dehors de la table et heurter votre batte, pour revenir vers la princesse. Lorsque vous entendez le son le plus court, mettez votre batte du même côté qu'elle. Vous pourrez alors renvoyer le palet facilement. Une fois le service maîtrisé, vous ne devriez plus avoir de problèmes avec Bejin.
LE GENERAL: C'est là que les choses se corsent. Le général est un très bon joueur, très difficile à battre. Essayez de viser dans les coins de la table et tapez le palet de toutes vos forces. Si vous le frappez trop légerement il vous reviendra comme un boulet de canon.
LEXAN SMYTHE -WORTHINGTON Ne vous découragez pas du très bon départ que prends votre adversaire. Plus vous commencerez à prendre du poil de la bête et plus il deviendra soûl, et sera par conséquent incapable de vous battre. Le point faible de Lexan est le côté droit de la table. Lancez sans arrêt le palet de ce côté au début et la victoire sera à vous.
BIFF RAUNCH: La réelle difficulté commence ici. Soyez prêt, car Biff est un sacré joueur. Son service est un véritable boulet de canon. Ses réflexes et sa précision de tir sont également parfaites et il déteste perdre. Il n'existe pas de véritable tip concernant ce gars-là. Frappez le palet aussi fort que vous le pourrez, utilisez tous les angles et préparez-vous à un match épuisant. Il semble que Biff ait la même faiblesse que Lexan alors essayez de taper le palet dans le côté droit de la table.
NEURAL TTOILLE: Bien que Neural apparaisse comme un joueur très brillant, sa seule force réelle réside dans son service qui est très puissant. Vous devrez être très rapide mais après avoir maîtrisé ce service, vous ne devriez plus avoir trop de problèmes. Tirez doucement sans arrêt car Neural renverra le palet à la même vitesse et lorsque il commencera à se ramollir un peu, smashez de toutes vos forces dans le côté opposé.

Une passion d'avance

Séquence news

Une passion d'avance

POUR ETRE IN,
VENEZ CHERCHER
VOS BADGES RANX...



CPC K7/D

ARMALYTE	129/149
ASTRO MARIN CORP	129/179
BACK TO GOLD AGE	169
BADLANDS	99/149
BOTICS	199
BUGGY RANGERS	129/169
CELICA GT4 RALLYE	109/149
CHESSMASTER	99/149
DRAGON'S BREED	99/149
EUROPE SUPERLEAGUE	99/149
EXTERMINATOR	109/149
FLIMBO'S QUEST	99/149
GOLDEN AXE	109/149
GRAND PRIX 500 (2)	/199
GRAND PRIX CIRCUIT	99/169
GREMLINS 2	99/149
GUNBOAT	99/169
HAGAR THE HORRIBLE	99/149
HELTER SKELTER	109/149
IK DELUXE	99/149
IRON LORD	229
KICK OFF 2	109/179
LINE OF FIRE	109/159
LIVERPOOLL	99/149
LOOPZ	109/149
LORDS OF CHAOS	99/149
LOTUS ESPRIT CHAL	109/149
MANCHESTER	129/169
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149
MOKOWE	199
MONTY PYTHON	99/149
NARC	109/159
NARCO POLICE	99/149
NEW YORK WARRIORS	99/149
NIGHT BREED (ARC)	109/159
NIGHT HUNTER	/149
NIGHT SHIFT VF	99/199
NINJA REMIX	99/149
POLE 500	129/169
PUZZNIC	109/159
Q 8	129/159
RICK DANGEROUS 2	99/149
ROLLER BALL	199
ST DRAGON	99/149
SAGA	199
SATAN	99/169
SDAW	149
SHADOW OF BEAST	129/159
SLIDERS	/199
STAR CONTROL	99/169
STRATEGO	169
STUN RUNNER	99/149
SUBBUTEO	99/149
SUPER CARS	109/149
SUPER LEAGUE MAN.	109/149
SUPER OFF ROAD R.	109/149
SWAP	199
SWITCHBLADE	99/149
SWIV	99/149
TIME WARP	99/149
TORTUES NINJA	99/149
TOTAL RECALL	109/159
TWINWORLD	140/180
ULTIMATE GOLF	149/179
UN SQUADRON	99/149
WORLD BOXING MANAG	99/149
WORLD CHAMP SOCCER	99/149

IBM PC

4D BOXING	299
B.A.T.	299
BARDSTALE 3	249
BATTLE ISLE	249
BATTLE SQUADRON	249
BETRAYAL	249
BIG BUSINESS	249
BLOODWYCH	249
CADAVER	249
CAPTIVE VF	299
CHESSCHAMPION 2175	249
COUGAR FORCE	279
COVERT ACTION	349
CRISTALS OF ARBOREA	249
DINOWARS	249
ELITE+ GOLD	349
ELVIRA	299
EMPIRE GALACTIQUE	349
EUROPEAN JOURNEYS	249
F 29	299
FALCON 3	349
FLIGHT SIMULATOR ATP	399
GEISHA	299
GRAND PRIX 500 CC 2	289
GREAT COURTS 2	249
GREMLINS 2	249
HAGAR THE HORRIBLE	249
HARD DRIVING 2	299
HARD NOVA	299
HEROES QUEST 2	449
IMPERIUM	299
INDUSTRIAL REBOUND	249
KING'S QUEST 5	449
KNIGHTS OF THE SKY	399
LOOPZ	249
LORDS OF CHAOS	249
M1 TANK PLATOON	399
MAUPITI ISLAND	289
NARCO POLICE	249
NIGHT SHIFT VF	249
OPERATION SPRUANCE	299
OTHELLO KILLER	199
PICK'N PILE	249
PRIVATE PROPERTY	249
RANX	249
RED BARON	449
RIDERS OF ROHAN	249
RISE OF THE DRAGON	449
ROLLER BALL	289
RORKES DRIFT	249
SCEN. D. STARTER SET	349
SECOND WORLD	249
SECRET WEAPON LUFTWA	349
SILENT SERVICE 2	349
STUN RUNNER	299
SUPER PUFFY	249
SUPREMACY	349
TEST DRIVE 3	299
THE SPY WHO LOVED ME	249
TIME WARP	249
TOM & THE GHOSTS	249
TORTUES NINJA	249
TWINWORLD	249
U.M.S. 2	349
WARHAMMER	249
WRATH OF THE DEMON	249
XYPHOS	249

COMPILATIONS AMSTRAD CPC

LIVRET DE FAMILLE 249/NC
MANOIR DE MORTEVILLE
+TROUBADOUR
+RODY ET MASTICO N°1

LES BATTANTS 199/159
RICK DANGEROUS + SAVAGE
+NAVY MOVES + COMMANDO
+IKARI WARRIORS
+FRANCK BRUNO BOXING

15 MEGASTARS 219/169
COMMANDO + BOMB JACK
+AIRWOLF + SCOOBIDOO
+GHOST'N'GOBLINS + 1942
+BATTLE SHIPS + BATTY
+NAVY MOVES + EXOLON
+SABOTEUR + BUGGY II
+BATTLE VALLEY
+CREPUSCULE DU NAJA
+TALISMAN D'OSIRIS

CARTOONS 219/159
SUPER WONDERBOY +TOOBIN
+TOM ET JERRY II
+DYNAMITE DUX +BUGGY BOY

DRIVE ME CRAZY 199/149
STUNT CAR + CHICAGO 90
+HIGHWAY PATROL + APB
+ACTION FIGHTER

TOP 20 269/199
LICENCE TO KILL + P47
+CHARLIE CHAPLIN +BATTY
+GAME OVER II + ACE 1
+MANGE CAILLOUX +MLM 3D
+ASPAR GP +DEVIL CASTLE
+SHOCKWAY RIDER+HOTSHOT
+BATTLE VALLEY+BUGGY II
+3D GRAND PRIX + REX
+GRAND PRIX 500 + ZAXX
+SUPER SKY +LIGHT FORCE

CHALLENGER 199/149
STUNT CAR + KICK OFF
GREAT COURTS + BOMBER
+SUPER SKY

DIEUX DU CIEL 229/169
CHUCK YEAGER + TOMAHAWK
+STRIKE FORCE HARRIER
+ACE + ACE II + A.T.F.

CLAP CINE 229/159
GHOSTBUSTERS+WONDERBOY
+BACK TO FUTURE+QUARTET
+ALIEN+PERMIS DE TUER
+EIDOLON+CHARLIE CHAPLIN

HOLLYWOOD COLLEC 199/149
ROBOCOP
+BATMAN THE MOVIE
+GHOSTBUSTERS 2
+INDIANA JONES

LES FOUS DU FOOT 199/149
KICK OFF+FIGHTING SOCCER
+FOOTBALL MANAGER 2
+EMELYN HUGHES I. SOCCER

BIG BANG 149/109
VIVRE ET LAISSER MOURIR
+STARWARS + LIGHT FORCE
+TETRIS +MANGE CAILLOUX

FOUS DU VOLANT 199/149
APB + ASPAR GRAND PRIX
BUGGY BOY + BUGGY 2
+ACTION FIGHTER+TT RACER

GEANTS DU SPORT 229/169
KICK OFF+3D GRAND PRIX
+GREAT COURTS+BOBSLEIGH
+FOOTBALL MANAGER 2
+EMELYN HUGHES I. SOCCER

TOP 17 229/169
AIRWOLF+ DEEP STRIKE
CRITICAL MASS + SIGMA 7
+DEEP STRIKE + THANATOS
+GHOSTS'N GHOBBLINS
+SCOUBIDOU+TURBO ESPRIT
+COMBAT LYNX+BATTLE SHIPS
+ COMMANDO + BATTY+
+SABOTEUR 1 +SABOTEUR
+BOMBJACK 1 +BOMBJACK 2

PROMO : DISC AMSOFT 3" PAR 10

PC COMMODORE,AMSTRAD, DUAL DATA
TOUS LES PC ET AT EN PROMO

TOUS LOGICIELS PRO AUX PRIX SEQUENCE NEWS

CARTE SOUND BLASTER 1750
IMPRIMANTE STAR
LC 24/10 + CABLE 2990

SOURIS COMPATIBLE 245
DISK 5,25 DFDD PAR 10
GRANDE MARQUE 44

COMPILATIONS IBM PC

LES BATTANTS 299
RICK DANGEROUS
+SAVAGE+IKARI WARRIORS
+FRANCK BRUNO BOXING

GEANTS DU SPORT 299
GREAT COURT
+TV SPORT FOOTBALL
+FOOTBALL MANAGER II

LES DIEUX DU CIEL 299
CHUCK YEAGER+TOMAHAWK
+STRIKE FORCE HARRIER
+ ACE 1 + ACE 2

10 MEGA HITS 2 349
LOMBARD RALLYE
+TOOBIN + HOT SHOT
+ASPAR GRAND PRIX
+ROCKET RANGER
+WINTER OLYMPIAD
+IKARI WARRIORS
+PERMIS DE TUER
+WALL STREET + VIXEN

CHALLENGER 299
STUNT CAR + KICK OFF
+GREAT COURTS + BOMBER
+SUPER SKY

SPORTING GOLD 299
GAMES SUMMER EDITION
+GAMES WINTER EDITION
+CALILFORNIA GAMES

DECLIC 299
TETRIS + WALL STREET
+MANOIR DE MORTEVILLE
+TRIVIAL PURSUIT
+CHESSMASTER 2000

FULL BLAST 299
FERRARI FORMULA ONE
+CARRIER COMMAND + P47
+RICK DANGEROUS
+HIGHWAY PATROL
+CHICAGO 90

FINALE 249
GHOSTS GOBBLINS +
PAPERBOY+SPACE HARRIER
+ FRANK BRUNO'S BOXING

MULTI SPORTS 249
MICHEL+BASKET MASTER
+SIMULATION PRO TENNIS
+ASPAR GD PRIX+KUNG FU

LYON 7 cours GAMBETTA LYON TEL 78 60 33 60
21 place VIARME NANTES TEL 40 35 42 42 NANTES

RENEGADE (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' RENEGADE ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 3288344,"RENEGADE",1,"les vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ4,Ø,ØØc88ØØ,Ø195,Ø1,ØØ,Ø1
DATA      Ø,ØØc88ØØ,ØØ15,Ø1,d8,d7
DATA      Ø,ØØc8cØØ,Ø161,Ø1,ØØ,Ø1
DATA      Ø,ØØc8cØØ,ØØ15,Ø1,2Ø,1f,*
```

ROBOCOP (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' ROBOCOP  ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 32238Ø,"ROBOCOP",1,"les vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ4eaØØ,Ø149,Ø1,ØØ,Ø1,*
```

ATOMIC ROBOKID (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' ATOMIC ROBO KID ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 29694,"ATOMIC ROBO KID",1,"un max de vie"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ72ØØ,ØØØØØØea,Ø2,Øf,ff,ØØ,Ø3,*
```

SATAN PARTIE 1 (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' SATAN (Game 1) ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 2985,"SATAN (Game 1)",1,"les vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ4ØØ,Ø3Ø4,Ø8,11,fc,ØØ,4a,67,5c,4e,75,41,f9,ØØ,Ø4,Ø4,28,46,Øf,*
```

SATAN PARTIE 2 (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' SATAN (Game 2) ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 324Ø,"SATAN (Game 2)",1,"le temps illimite"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ4ØØ,Ø3Ø4,Ø8,31,fc,4e,75,2d,fc,4e,75,41,f9,ØØ,Ø4,Ø4,28,46,Øf,*
```

THE SPY WHO LOVED ME (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' THE SPY WHO LOVED ME ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 28572,"THE SPY ...",1,"les vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ6eØØ,Øa,Ø2,4e,75,53,79,*
```

TYPHOON (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' TYPHOON  ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 174797,"TYPHOON",1,"les vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ2aaØØ,Ø2e,Ø1,4a,53,*
```

7 cours GAMBETTA LYON TEL 78 60 33 60 21 place VIARME NANT…

Séquence news

Une passion d'avance



ATARI ST

520 STE+ EXT 512 KO	PROMO	KILLING CLOUD	249
DISQUE DUR 30 MO	PROMO	KNIGHTS OF LEGEND	299
HANDY SCANNER TYPE10	2590	LEADER	229
IMPRIMANTE STAR LC10 + CABLE	1690	LOOPZ	199
		LORDS OF CHAOS	199
		NARCO POLICE	249
4D SPORTS BOXING	249	NINJA REMIX	249
4D SPORTS DRIVING	249	OMNICRON CONSPIRACY	249
AIR SUPPLY	199	OOPS UP	249
ARCADE QUIZ	199	OPERATION SPRUANCE	249
ATF 2	249	PICK'N PILE	199
BACK TO THE GOLD AGE	249	POLE 500	249
BADLANDS	249	POWER MONGER	299
BATTLE COMMAND	249	Q8	249
BATTLE ISLE	249	RANX	249
BATTLE SQUADRON	199	RETURN TO EUROPE	249
BETRAYAL	299	ROBOCOP II	249
BOTICS	199	ROLLER BALL	249
CALCHANDARON	249	SAMURAI	299
CARTHAGE	249	SCEN. D. STARTER SET	349
CAR VUP	199	SHOCK WAVE	249
CHASE HQ 2	249	SLIDERS	249
CHESSMASTER 2100	299	SPEEDBALL 2	249
COUGAR FORCE	269	SPINDIZZY 2	249
CRYSTALS OF ARBOREA	249	ST DRAGON	249
DINOWARS	199	STREET HOCKEY	199
DRAGON'S BREED	249	STRIKER	199
DRAGON'S LAIR 2	399	STUN RUNNER	249
ECO PHANTOMS	249	SUPER LEAGUE MANAGER	249
ELVIRA	299	SUPER OFF ROAD RACER	249
EMPIRE GALACTIQUE	299	SWAP	249
ENCHANTED LAND	249	SWIV	249
EUROPEAN SUPERLEAGUE	199	TEAM SUSUKI	249
EXTERMINATOR	249	THE TELLER	199
FINAL COMMAND	249	THE ULTIMATE RIDE	249
FINAL COUNTDOWN	249	TOM & THE GHOSTS	249
FIREBALL	249	TOTAL RECALL	249
FLIGHT OF INTRUDER	299	TORTUES NINJA	249
FOOL'S ERRAND	249	TOURNAMENT GOLF	249
FUTURE BASKET BALL	249	TRIVIAL PURSUIT	249
GEISHA	279	TURBO CHARGE	249
GO	249	UMS 2	299
GOLDEN AXE	199	USS JOHN YOUNG	249
GRAND PRIX 500 CC 2	249	VENDETTA	249
GRAVION	249	VIKING CHILD 2	249
GREAT COURTS 2	249	VROOM	249
HAGAR THE HORRIBLE	249	WARHAMMER	249
HALLS OF MONTEZUMA	249	WAR JEEP	249
HARD DRIVING 2	249	WIN A BILLION	249
HELTER SKELTER	199	WONDERLAND	299
HORROR ZOMBI	249	WORLD BOXING MANAGER	199
INDUSTRIAL REBOUND	249	WORLD CHAMP. SOCCER	249
JAMES POND	249	WRATH OF THE DEMON	249
JUPITER MASTER DRIVE	199	XYPHOS	249

COMPILATIONS AMIGA

LES BATTANTS 299
RICK DANGEROUS +SAVAGE
+COMMANDO + NAVY MOVES
+IKARI WARRIORS

GEANTS DU SPORT 299
KICK OFF + GREAT COURT
+FOOTBALL MANAGER II

CARTOONS 269
SUPER WONDERBOY
+TOM ET JERRY 2 +TOOBIN
+DYNAMITE DUX+BUGGY BOY

LES FOUS DU FOOT 249
KICK OFF
+FIGHTING SOCCER
+FOOTBALL MANAGER II

FULL BLAST 299
FERRARI FORMULA ONE
+CARRIER COMMAND + P47
+RICK DANGEROUS
+HIGH WAY PATROL
+CHICAGO 90

HOLLYWOOD COLLECT. 299
GHOSTBUSTERS II
+BATMAN THE MOVIE
+INDIANA JONES LAST
CRUSADE + ROBOCOP

10 MEGA HITS VOL 2 349
LOMBARD RALLYE +TOOBIN
+VIXEN + ROCKET RANGER
+HOT SHOT + WALL STREET
+ASPAR GRAND PRIX
+WINTER OLYMPIAD
+PERMIS DE TUER
+IKARI WARRIORS

CHALLENGER 299
STUNT CAR + KICK OFF
+GREAT COURTS + BOMBER
+SUPER SKY

FINALE 249
GHOST'N GOBBLINS
+PAPERBOY+OVERLANDER
+ SPACE HARRIER

FOUS DU VOLANT 249
ASPAR GRAND PRIX
+ACTION FIGHTER + APB
+ BUGGY BOY

COMPILATIONS ATARI ST

LES BATTANTS 299
RICK DANGEROUS +SAVAGE
+COMMANDO + NAVY MOVES
+IKARI WARRIORS

GEANTS DU SPORT 299
KICK OFF + GREAT COURT
+FOOTBALL MANAGER II

CARTOONS 269
SUPER WONDERBOY
+TOM ET JERRY 2 +TOOBIN
+DYNAMITE DUX+BUGGY BOY

LES FOUS DU FOOT 249
KICK OFF
+FIGHTING SOCCER
+FOOTBALL MANAGER II

FULL BLAST 299
FERRARI FORMULA ONE
+CARRIER COMMAND + P47
+RICK DANGEROUS
+HIGH WAY PATROL
+CHICAGO 90

HOLLYWOOD COLLECT. 299
GHOSTBUSTERS II
+BATMAN THE MOVIE
+INDIANA JONES LAST
CRUSADE + ROBOCOP

10 MEGA HITS VOL 2 349
LOMBARD RALLYE +TOOBIN
+VIXEN + ROCKET RANGER
+HOT SHOT + WALL STREET
+ASPAR GRAND PRIX
+WINTER OLYMPIAD
+PERMIS DE TUER
+IKARI WARRIORS

CHALLENGER 299
STUNT CAR + KICK OFF
+GREAT COURTS + BOMBER
+SUPER SKY

DECLIC 299
MORTEVILLE MANOIR
+TRIVIAL PURSUIT
+WALLSTREET+TETRIS
+CHESSMASTER 2000

FINALE 249
GHOST'N GOBBLINS
+PAPERBOY+OVERLANDER
+ SPACE HARRIER

AMIGA

AMIGA 500+EXT 512K	PROMO	NIGHT HUNTER	249
DISK 3,5 DFDD BTE 10	44	NINJA REMIX	249
		OMNICRON CONSPIRACY	249
4D SPORTS BOXING	249	OPERATION SPRUANCE	249
4D SPORTS DRIVING	249	OTHELLO KILLER	199
AIR SUPPLY	199	PICK'N PILE	249
B.A.T.	299	POWERMONGER	299
BABAYAGA	249	Q 8	249
BADLANDS	249	RANX	249
BARDSTALE 3	249	ROBOCOP 2	249
BATTLE ISLE	249	SAMURAI	299
BETRAYAL	249	SLIDERS	249
CALCHANDARON	249	SPEEDBALL 2	249
CAR VUP	199	ST DRAGON	249
CHAOS STRIKE BACK	249	STAR CONTROL	249
CHASE HQ 2	249	SUPER LEAGUE MANAGER	249
CHESSMASTER 2100	299	SWIV	249
CHUCK YEAGER ATF 2	249	SWORD OF SODAN	249
CRYSTALS OF ARBOREA	249	TEAM SUSUKI	249
DINOWARS	199	THE TELLER	199
DRAGON'S LAIR 2	399	THE ULTIMATE RIDE	249
ELVIRA	299	TOM & THE GHOSTS	249
EMPIRE GALACTIQUE	299	TORTUES NINJA	249
EUROPEAN SUPERLEAGUE	199	TOTAL RECALL	249
FINAL COMMAND	249	U.M.S. 2	299
FIREBALL	249	USS JOHN YOUNG	249
FLIGHT OF INTRUDER	299	VENDETTA	249
GEISHA	279	VIKING CHILD 2	249
GRAND PRIX 500 CC 2	249	VROOM	249
GREAT COURTS 2	249	WARHAMMER	249
HAGAR THE HORRIBLE	249	WAR JEEP	249
HALLS OF MONTEZUMA	249	WARLORD	249
HARD DRIVING 2	249	WHITE SHARK	249
HARPOON	299	WOLF PACK	299
HORROR ZOMBI	249	WONDERLAND	249
JUPITER MASTER DRIVE	249	WORLD BOXING MANAGER	199
KNIGHTS OF LEGEND	299	WORLD CHAMP. SOCCER	249
NARCO POLICE	249	WRATH OF THE DEMON	249

BON de COMMANDE à envoyer exclusivement à

SEQUENCE NEWS Service VPC BP 3023
69396 Lyon cedex 03 TEL : 78 62 22 45

NOM ______ ADRESSE ______

VILLE ______ CODE POSTAL ______ Tél ______

N° CB | | | | | | | | | | | | | | | | Date d'expiration - - / - - Signature

TITRES MACHINE	PRIX
Participation aux frais de port et emballage	+ 18 Frs
Précisez cassette ☐ disk ☐ TOTAL à payer:	Frs

REGLEMENT: je joins

☐ chèque bancaire

☐ CCP

☐ mandat-lettre

Envoi COLISSIMO

Pour achat de matériel nous consulter

Séquence se reserve le droit de modifier les prix et les promos sans préavis.

TEL 40 35 42 42

Une passion d'avance

GAMEBOY NINTENDO

CONSOLE GAMEBOY+1JEU	590
AFTERBURST	245
ALLEYWAY	175
BATMAN	245
BOULDER DASH	245
BOXING	245
BURAI FIGHTER	195
DOUBLE DRAGON	195
DR MARIO	245
F1 BOY	245
GAUNTLET 2	245
GHOST'N GOBLINS	245
GHOSTBUSTERS 2	245
GREMLINS 2	245
LOCK'N CHASE	195
NEMESIS	195
PENGUINE WARS	245
PIPE DREAM	195
PITMAN	195
PUZZLE BOY	245
R TYPE	245
RADAR MISSION	245
ROBOCOP	245
SKATE OR DIE	245
SOLAR STRIKER	195
SPACE INVADERS	245
SPIDERMAN	245
TEENAGE MUTANT TURT.	245
TENNIS	195
VERIUS	245

ATARI LYNX

CONSOLE LYNX + 4 JEUX	1490
BLUE LIGHTNING	275
CHIP'S CHALLENGE	275
ELECTRO COP	275
GATES OF ZENDOCON	275
GAUNTLET	275
KLAX	275
MS PACMAN	275
PAPERBOY	275
RAMPAGE	275
ROAD BLASTERS	275
ROBO SQUASH	275
RYGAR	275
SLIME WORLD	275
XENOPHOBE	275
ZARLOG MERCENARY	275

SNK NEO GEO

SNK NEO GEO 3490 F

BASEBALL STAR	1790
BOWLING	1990
CYBER LIP	1990
MAGICIAN LORD	1790
NAM 1975	1790
NINJA COMBAT	1790
PUZZLED	1990
RIDING HEROE	1990
SUPER SPY	1990
TOP PLAYER GOLF	1990



LOCATION à partir de:
CONSOLE 169 F
JEU 80 F

SEGA MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE + 1 JEU 1290 F

CONSOLE FRANCAISE + 1 JEU	1890
AIR DIVER	445
ALEX KIDD	295
ALTERED BEAST	375
BATMAN	375
BATTLE SQUADRON	365
BUDOKAN	365
BURNING FORCE	295
CURSE	365
DARWIN 81	365
D J BOY	375
DYNAMITE DUCK	365
E SWAT	375
FORGOTTEN WORLD	365
GHOSTBUSTERS	365
GHOULS'N GHOSTS	445
GOLDEN AXE	365
HELL FIRE	375
HURRICANE	375
KLAX	375
MASTER GOLF	445
MOONWALKER	365
MYSTIC DEFENDER	369
NEW ZEALAND STORY	365
NINJA WARRIORS	365
NORTHERN KEN	375
PHELIOS	375
POPULOUS	365
RAMBO III	295
RASTAN SAGA 2	375
REVENGE OF SHINOBI	365
SAME SAME SAME	375
SOKOBAN	365
STRIDER	375
SUPER BASKETBALL	365
SUPER HANG ON	365
SUPER MONACO GP	375
SUPER THUNDERBLADE	365
SWORD OF SODAN	365
TERRIBLE VILLAGE	375
TETRIS	375
THUNDERFORCE 3	375
ZOOM	395



INEDIT...

VENEZ LA DECOUVRIR

CONSOLE GAMEGEAR SEGA + 3 JEUX 1990 F

SUPER MONACO G. PRIX
PENGO
COLUMS



SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM	690
ALEX KID IV	325
ALTERED BEAST	325
AMERICAN PRO FOOTBAL	295
DEAD ANGLE	295
GALAXY FORCE	325
GHOSTBUSTERS	295
GOLVELLIUS	325
GREAT BASKETBALL	285
KUNG FU KID	265
OPERATION WOLF	325
OUT RUN 3D	315
POSEIDON WARS 3D	315
POWERSTRIKE	265
PSYCHO FOX	325
RAMPAGE	295
SCRAMBLE SPIRITS	295
SHINOBI	325
SHOOTING GALLERY	265
TENNIS ACE	325
WONDERBOY 3	325
WORLD GAMES	285

GX 4000

CONSOLE GX 4000 + 2 MANETTES + 1 JEU GRATUIT BURNING RUBBER 990 F



CABLE DE CONNEXION GX4000-MONITEUR CPC	290
BADLANDS	295
BARBARIAN 2	295
BATMAN	295
BATTLE COMMAND	295
CHASE HQ	295
COPTER 271	295
COUGAR FORCE	295
CRAZY CARS 2	295
DICK TRACY	295
DOUBLE DRAGON	295
EPYX WORLD GAMES	295
FIRE AND FORGET 2	295
KLAX	295
L'ESPION QUI M'AIMAIT	295
NAVY SEALS	295
NIGHT BREED	295
NO EXIT	295
OPERATION THUNDERBOLT	295
PANG	295
PLOTTING	295
PRO TENNIS TOUR	295
ROBOCOP 2	295
SHADOW WARRIORS	295
SPIDERMAN	295
STUNRUNNER	295
SWITCHBLADE	295
TOKI	295
WILD STREETS	295



PC ENGINE

CORE GRAPH X

CORE GRAPHX + 1 JEU	1290
JOYPAD NEC	299
AFTERBURNER 2	349
ALICE IN WONDERLAND	349
BATMAN	349
BOMBER MAN	349
CYBER COMBAT FORCE	349
F1 CIRCUS	349
FORMATION SOCCER	349
GOMOLA SPEED	349
HURRICANE	349
JACKY CHAN	349
LODE RUNNER	299
NINJA SPIRIT	349
OPERATION WOLF	349
OUT RUN	349
PC KID	349
RABIO LEPUS SPECIAL	349
RASTAN SAGA 2	349
RYUKYU	349
SAINT DRAGON	349
SPIN PAIR	349
THUNDERBLADE	349
TRICKY	349
VIOLENT SOLDIER	349
WARABI	349
WINNING SHOT	349
WORLD BEACH VOLLEY	299
WORLD COURT TENNIS	349
ZIPANG	349

CD ROM

CD ROM + INTERFACE	2990
CD ROM + CORE GRAPHX	3990
CD ALTERED BEAST	499
CD CRAZY CARS RACING	449
CD DEATH BRINGER	399
CD DEKO BOKO	399
CD FINAL ZONE 2	449
CD GANPURA	449
CD GOLDEN AXE	449
CD RANMA	399
CD RED ALERT	449
CD SHANGAI 2	399
CD SIDE ARMS	449
CD SUPER DARIUS	449

SUPER GRAPH X

SUPER GRAPHX+ 1 JEU	1990
SG BATTLE ACE	399
SG DARIUS PLUS	399
SG GHOULST'N'GHOST	499
SG GRAND ZORK	399
+ LES JEUX CORE GRAPH X	

EMMANUELLE

Voici les instructions pour trouver les 3 statuettes de ce superbe jeu.
- Aller à Iguaçu. Se rendre aux chutes et sauter dans l'eau, elle est au fond. Vous avez la première.
- Aller à Rio. Aller chercher la fiole de drogue sur le bateau où se trouve l'homme. Répondez : "Non, je cherche l'aventure!" et il vous donnera une fiole de drogue? Se rendre au casino. Offrir un cigare à l'homme (le cigare est sur le plateau de la vendeuse). Il vous conduira dans un village (les favelas) et il vous donnera une statue. Vous avez la deuxième.
- Aller à Manaus. Dans le hall de l'hôtel, demander au portier qu'il vous conduise à l'opéra. Rentrer à l'hôtel puis recommencer l'opération jusqu'à ce que la statuette apparaisse ou qu'il vous dise que l'opéra est fermé et qu'il demande si vous voulez payer pour visiter (répondre "J'accepte"). Vous avez la troisième statuette!
Il ne vous reste plus qu'à trouver Emmanuelle.

Pour gagner au casino :
- Aller au casino. Offrir à boire à la vieille dame assise en face de vous (à côté de l'homme). Le verre en face de vous (à côté de l'homme). Le verre se trouve sur le plateau de la serveuse. Elle vous donnera le numéro pour jouer et voilà!

Pour avoir plus d'énergie au combat :
- Aller au village. Acheter le tambourin. Prendre le taxi et rentrer à l'hôtel. Parler au portier. Répondre ("J'accepte"). Et voilà.
Un autre truc pour la bagarre :
- Lorsque vous avez à vous battre, ne touchez à rien, la bagarre se fera toute seule, vous serez victorieux à chaque fois.
(Sébastien IMENEZ)

POWER DRIFT

Voici un truc pour les experts de ce soft: Sélectionnez n'importe quelle course exceptée D et gagnez-les toutes (vous devez remporter une médaille d'or). Remportez toutes les médailles d'or et vous entrerez dans un tableau de bonus se trouvant sur une course secrète avec vous aux commandes du F14 TOMCAT tout droit sorti d'AFTERBURNER !!! . Si vous refaites de même dans la course D, et remportez donc toutes les médailles d'or,vous accéderez à un autre tableau bonus, cette fois aux commandes du vélo de SUPER HANG ON !!!. Aucune détection de sprite n'est possible.

TOOBIN

Les canettes de boisson sont vos meilleurs atouts de défense, bien que vous ne démarriez qu'avec six d'entre elles. Trouvez-en un pack de six (il y en a plein qui flottent sur l'eau). Vous bénéficierez alors de la meilleure protection possible, mais attention: dès que vous aurez été blessé par l'ennemi, votre stock ne sera plus infini. Sachez que les monstres réagissent aux tirs de canette de différentes façons: soit ils coulent, soit ils changent de direction. L'alligator géant apparaît à chaque fois que vous traînez trop longtemps dans un lieu. Il est plus rapide que vous et les canettes ne lui font rien. En fait, le seul moyen de lui échapper est de courir vers une porte. A chaque fois que vous franchirez une porte sans être touché, votre multiplicateur de score augmentera. Naturellement vous démarrez avec un score de base (x1), mais pour chaque porte réussie, le multiplicateur augmentera d'un, et tous les points récupérez après seront multipliés respectivement.
Prenez garde à deux objets suivants très utiles dans ce soft, qui se trouvent souvent dans l'eau: Une balle qui procure de la vitesse supplémentaire durant un instant . Tirez sur tout ce qui bouge: plus vous descendrez de trucs et plus vous aurez de chance de voir apparaître les lettres bonus T,O, O,B, I et N .

TYPHOON

Habituez-vous aux mouvements de l'aéroglisseur. Appuyer vers l'avant sur la souris est le meilleur moyen d'atteindre la vitesse maximum. Tirez sur une seule île à la fois et levez les ennemis qui émergent au loin. Ne laissez pas vos ennemis (les Flyers) se mettre derrière vous, spécialement les plus dangereux comme le Zapper. Et si cela se complique trop, mettez-vous en plongée et évitez les bombes. N'abusez pas des tirs: un tir est suffisant pour descendre un Flyer et plusieurs tirs auraient tendance à faire surgir encore plus d'ennemis.

INTERPHASE

A n'importe quel moment durant un vol, tapez Fenny (vous devez impérativement utiliser un F majuscule) afin d'activer le cheat mode. Dès que vous aurez tapé cela, vous vous retrouverez devant un screen vous permettant de vous déplacer à votre guise au travers des aliens et autres objets de ce soft. De plus, vous disposez d'un contrôle total sur eux avec la souris : vous pouvez les faire se retourner et zoomer à travers le screen (en enfonçant le bouton gauche tout en déplaçant la souris.) Pour passer à l'objet suivant, enfoncez le bouton droit.

PIPE MANIA

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les bouts de pipe ne sont pas dispersés au hasard. Le programme a une liste des éléments pour chaque tableau. Placez les pièces en forme de croix dans une zone disposant de beaucoup d'espace, de façon à pouvoir utiliser les pièces dispersées et ainsi les joindre. Bien souvent vous disposez de trop de pièces dispersées inutilisables, et c'est dans cette zone qu'elles trouveront leur plein emploi. Il est impossible de terminer les tableaux les plus avancés sans laisser des espaces vides dans votre canalisation y revenir plus tard. Vous devez prévoir à l'avance les localisations de vos pipes. Utilisez les croix pour vous déplacer habilement au travers des obstacles Dans les tableaux les plus avancés vous trouverez des pièces qui ne marchent que dans un sens, ceci étant indiqué par une flèche. Alors n'essayez pas de les assembler dans le mauvais sens. Vous devez connecter parfaitement les pipes, ce qui n'est pas chose facile. Arrangez-vous pour ne pas assembler de pipes trop longues ou trop courtes.

JOYSTICK SECOURS
103 Boulevard Mac DONALD
75019 PARIS

QUESTIONS

Mission impossible..?

Vous êtes perdu, dans un jeu? Envoyez-nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.

FIRE AND BRIMSTONE
Seb. Q.11001
Au 3ème tableau (NIDAVELLIR), je n'arrive pas à tuer le gardien de la caverne? Je voudrais savoir comment battre ce monstre et quelle potion utiliser?

ZELDA
Sylvain. Q.11002
(Quête 1). Dans le level 4, où est l'échelle?

PLATOON
Christ. Q.11003
Au 1er niveau, après avoir pris les explosifs, comment trouver le pont dans la jungle? Pourriez-vous me tracer le parcours jusqu'au pont?

CAPITAINE SILVER
Fab. Q.11004
Comment fait-on pour avoir le fantôme du Capitaine Silver?

BOULDER DASH
Thierry. Q.11005
Au 51ème tableau je ne trouve pas la porte? Où est-elle?

KICK OFF 2
Bernard. Q.11006
Serait-il possible de changer les noms des joueurs de l'équipe qu'on commande lorsque la page de l'équipe est affichée?

DOUBLE DRAGON
François. Q.11007
On a 3 crédits au début du jeu et je n'arrive pas à la fin? Y a t-il une possibilité d'avoir des crédits infinis, ou 2 ou 3 crédits en plus?

MAUPITI ISLAND
Vincent. Q.11008
Que faut-il faire dans la salle des bénitiers? J'arrive à poser les bénitiers sur les coupes mais après que faire? Y a t-il quelque chose à faire dans la grotte en dessous de la chambre de Maguy? Que faut-il faire avec le coffret trouvé derrière l'aquarium?

TARGHAN
Luc. Q.11009
Je voudrais savoir où se trouve exactement la "pierre sacrée de Swalla"?

EMMANUELLE
Antony. Q.11010
Je trouve les 3 statues en or. Mais après je suis bloqué. Que faut-il faire avec les jumelles et que faire à la Garden Party? Que faire avec le toucan et comment se déguiser pour aller à la ville hantée?

RENEGADE 3
Stef. Q.11011
Que faut-il faire pour passer le 1er level? Et les autres? Existe t-il un cheat mode pour les vies infinies?

INTERCEPTOR
Olivier. Q.11012
Je suis à la 6ème mission. (celle avec le sous-marin). J'ai tiré tous mes missiles sur le sous-marin et aussi détruit tous les Migs et le missile de croisière. Mais il ne fait que fumer un petit moment et s'arrêter. Que faut-il faire?

A320
James. Q.11013
Comment peut-on stabiliser le cap? Comment faire pour ne plus s'écraser contre les montagnes?

BLOODWYCH
James. Q.11014
Où aller pour trouver le premier personnage? Que faut-il prendre comme armure?

RAINBOW ISLANDS
Rémi. Q.11015
Comment arrive t-on à vaincre la grosse araignée au 4ème round de l'île aux insectes? A quoi servent les pierres précieuses? Où se trouve la coupe de destruction?

INFERNAL RUNNER
Seb. Q.11016
Y a t-il un moyen de mettre la vie et le temps infinis? Quand je suis sur le tapis roulant j'essaye de prendre l'échelle, mais je n'y arrive pas, y a t-il un truc?

DOUBLE DRAGON II
Greg. Q.11017
Qui est le petit génie qui pourrait me donner des trucs, des astuces....(vies infinies, passages aux niveaux supérieurs etc....)?

AFTER THE WAR
André. Q.11018
Comment avoir des vies infinies ou du temps infini?

INDIANA JONES
Nicolas. Q.11019
Dans le château du führer, après avoir monté deux escaliers, je suis bloqué par "biff le nazi". Y a t-il un passage secret, une tactique, une trappe, que faire?

ULTIMA V
Julien. Q.11020
J'ai appris que l'on pouvait pénétrer dans un royaume souterrain grâce aux chutes d'eau, hélas je n'y arrive pas. Comment faut-il précisément s'y prendre?

INDIANA JONES
Noémi. Q.11021
A l'aéroport, une fois dans l'avion, je n'arrive pas à le décoller? Je n'ai pas le temps de faire ce que demande le manuel d'instruction. Que faire?

SPELLCASTER
Ludo. Q.11022
Où trouver la flûte, le helmet, le bracer (ou bracelet), la vajira et un tourbillon? Où trouver le temple? Qu'est ce que le serpent?

RENEGADE III
Nico. Q.11023
Je n'arrive pas a passer le 2ème et les autres stages, pourrais-je avoir des vies infinies? Si oui comment? Y a t-il des passages secrets? Si oui où ça? Y a t-il un code pour changer de level? Si oui lequel?

ZOMBI
Jenny. Q.11024
Je voudrais savoir où trouver de l'essence? Comment faire décoller l'hélico? Quel est le code quand on a allumé l'ordinateur qui est dans le magasin? Et comment allumer la lumière du sous-sol?

INTERCEPTOR
Manu. Q.11025
Quelles sont les différentes parties de la mission F4 sur Interceptor? Je sais qu'il faut chercher un avion ou un pilote. Mais que faut-il faire exactement après le décollage? Quel est le temps limité? Faut-il abattre les avions, est-ce qu'il y a une touche spéciale au clavier pour cette mission? Que faut-il faire pour réussir cette mission?

INDY 3
Amir. Q.11026
Au 2ème level, je suis au château, je monte les échelles mais je suis coincé pour arriver à la 3ème. Comment faire?

SPELLCASTER
Benoît. Q.11027
Comment sortir du vaisseau spatial Ameno? Donnez-moi un code pour arriver devant le dernier ennemi?

RAINBOW ISLANDS
Vogue. Q.11028
Je sais qu'à chaque niveau il existe une salle secrète. Où se trouve t-elle et comment procéder pour y pénétrer?

BATMAN
Vogue. Q.11029
Après avoir pris la batceinture, je suis coincé. Que dois-je faire et où dois-je aller?

SHINOBI
Julien. Q.11030
Est-il possible d'avoir des vies et du temps infinis? Si oui quel code utiliser? Et si l'on peut sauter la mission N°3?

THE LAST NINJA
Luc. Q.11031
Comment faut-il faire pour passer les escaliers à la fin du dernier niveau? Y a t-il un moyen d'avoir des vies infinies?

LAST NINJA II
Fred. Q.11032
Je suis bloqué dans l'office block au niveau du ventilateur malgré l'aide que m'a procuré votre dossier donné dans Joystick.

INDIANA JONES
Raphaël. Q.11033
A Venise dans la bibliothèque, je n'arrive pas à trouver la dalle qu'il faut creuser? J'aimerais savoir le numéro de la dalle?

VENUS
Severine. Q.11034
Au 1er tableau quand j'arrive juste devant le 2ème escargot, il faut sauter très haut sinon on est fichu? Je n'y arrive pas? Y aurait-il une âme généreuse qui puisse m'aider?

JOYSTICK SECOURS
103 Boulevard Mac DONALD
75019 PARIS

REPONSES

Vous êtes victorieux?
Vous avez la solution aux problèmes? Ecrivez-nous avec votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux...

JOYSTEAM

INDIANA JONES

François. R.80019
Il faut regarder le journal du Graal. Puis sachant que le crâne de droite est le do, le suivant mi, l'autre le sol, le si, le ré et le dernier un fa. Jouer les notes en disant "pousser" puis le crâne correspond.

DOUBLE DRAGON II

François. R.80001
Il faut chercher dans le fichier: DRAGON.EXE et changer la chaîne: 83.2E.A8.5D.01 par EB.03.A8.5D.01 et vous finirez haut la main ce jeu.

ASTERIX ET LE COUP DU MENHIR

Pierre. R.80011
D'abord il faut absolument que tu aies les fraises et le pétrole. Va chez Panoramix et fais la potion suivante: FRAISES + PETROLE + GUI. Maintenant va à l'endroit où il y a la patrouille romaine, regarde bien ce qui ce passe parce que c'est beau et compose cette potion: FRAISES + CHAMPIGNONS + HOUX. Ça y est, le camp des romains t'est ouvert.

IRON LORD

Aurélien. R.80027
Dans les bras de fer, on peut jouer à la souris en inversant les branchements. Pour les coups d'épée aux assassins il faut mettre le joystick en haut à droite et cliquer.

BARBARIAN II

Laurent. R.80003
Pour vaincre Drax, il faut être à une certaine distance de lui. D'une part pour ne pas être foudroyé par ses pouvoirs, d'autre part lorsque vous sentez qu'il va s'arrêter un instant (1 ou 2 secondes) et faire joujou avec ses super-pouvoirs, profitez-en pour faire un mouvement de décapitation. Si vous avez bien senti (avec de la chance) et si vous étiez à bonne distance il sera décapité.

LE MANOIR DE MORTEVIELLE

Patrice. R.80014
La baguette sert à ouvrir le tiroir secret se trouvant dans le meuble du grenier à condition d'avoir également l'objet en bois se trouvant dans la crypte. Examine les boules en bois se trouvant sur le meuble. Il faut mettre la baguette dans celle qui est percée et il suffira de tourner le mécanisme. La boule où on doit mettre la bague en or se trouve dans la salle précédant la crypte. Cette boule est une partie de la statue. On accède à ces 2 salles en ouvrant le passage secret dans la cave.

SRAM

Nel. R.80020
Quand tu es devant la porte, tue un garde, puis fais: soulever paillasson, prendre clé, ouvrir porte avec dé, entrer. Voilà, tu es dedans.

SRAM II

Xavier. R.80035
Les œufs sont dans la salle où se trouve le dragon après que tu l'aies tué avec l'extincteur. On ne peut pas sortir des remparts par le pont-levis. Le gâteau se fait dans la cuisine grâce à la carte (enfin, la recette) achetée dans la cabane du guide.

HACKER II

Guillaume. R.80008
Pour avoir des vies infinies: sur le tableau des high-scores taper SILLYNAM.

BUBBLE BOBBLE

Guillaume. R.80033
F1 avance d'1 niveau, F2 avance de 6 niveaux, F3 avance de 11 niveaux.

MATA-HARI

Olivier. R.80032
Pour passer les portes blindées, il faut prendre la dynamite grâce à return ou enter puis aller le plus près possible des portes blindées et larguer la dynamite en appuyant de nouveau sur return et partir le plus vite possible et dès que l'explosion se produit la porte aura disparu (Pour prendre la dynamite, il faut se mettre sur elle puis appuyer sur enter ou return et elle se mettra en réserve). Désolé mais les bidules qui volent ne peuvent être détruits, mais par contre tu peux les éviter en appuyant sur la commande de bas pour te baisser au maximum. Après avoir ouvert les portes il y a un ascenseur. Le but du jeu est de découvrir les coffres puis de les ouvrir avec de la dynamite et à l'intérieur se cachent des disquettes et quand tu as trouvé les deux disquettes du monde tu prends l'ascenseur et tu pourras monter plus haut et tu verras un nouveau monde à tes yeux.

INDIANA JONES

Michel. R.80002
Monter au château par la corde de gauche, avant d'y arriver, prendre la corde de droite puis la grotte de droite. Prendre le bouclier dans celle-ci et monter au château. Et quand tu es coincé, donne un coup de fouet à gauche. Puis continue ton chemin.

INDY

Pascal. R.80028
Itinéraire depuis l'université jusqu'aux Catacombes: dans le hall, discuter avec Marcus. Sortir. Aller chez Henry. Aller vers l'étagère, la tirer, prendre le ruban adhésif. Retourner à l'université, prendre la porte à côté de l'endroit où a lieu l'entrevue avec Marcus. Promettre des autographes aux étudiants. Entrer dans la pièce suivante. Ramasser le courrier, prendre le paquet. Ouvrir le bocal (sur une étagère), utiliser le papier adhésif pour obtenir la clé qui est à l'intérieur. Sortir par la fenêtre, retourner chez Henry. Aller vers le meuble, retirer la plante, et la nappe. Ouvrir le meuble, prendre le livre. Aller dans la chambre, prendre le tableau. Aller à Venise. Aller au restaurant, regarder les amoureux, leur demander la bouteille de vin. Remplir la bouteille à la fontaine. Aller à la bibliothèque, où il faut prendre trois livres (allée du devant): Mein Kampf (dictateurs, isolé), manuel de pilotage (4° livre gris après le trou à gauche), plan des catacombes (dernier livre jaune en partant de la gauche). Prendre cordon rouge et piquet. Regarder journal du Graal (paquet), chercher vitrail correspondant au dessin, regarder les inscriptions des colonnes pour trouver la dalle à briser au moyen du piquet (faire une sauvegarde au cas où ce ne serait pas la bonne).

MANIAC MANSION

Pascal. R.80029
Aller à la cuisine, mettre le bocal (rempli avec piscine) dans le micro-ondes, prendre bocal (ne pas l'ouvrir tout de suite), aller plante carnivore, utiliser bocal d'eau radioactive (elle grandit), utiliser Pepsi, escalader plante, introduire argent dans fente (1F), pousser bouton de droite 2 fois, utiliser télescope, voir araignée avec 4 chiffres (code coffre Edna).

DRAKKHEN

Jérémy. R.80005
Pour lancer le sort, il faut que tu remplaces l'icône de l'épée par le sort que tu désires en cliquant sur le bouton gauche de la souris. Puis après appuie sur le bouton droit de la souris. Et voilà le sort lancé.

ORPHEE AUX ENFERS

Un lecteur. R.80018
Pour embarquer construire un radeau, S, S, prendre les pièces en or, N, N, prendre eau, embarquer radeau, O, O, accoster, O, laisser manchette, prendre la bague, E, embarquer radeau, S, S, S, S, S, S, accoster, N, O, N, monter sur Yurk, "Yurk saute crevasse", N, E, prendre œil de verre, O, donner bague à Bellus, prendre œil de verre, O, O, N, E, N, donner pièces en or à Billy, N, O, "Yurk brûle araignée géante", O, O, N, entrer, tourner anneau, tirer anneau, O, poser œil de verre sur autel, prendre demi-étoile, E, rassembler demi-étoile, prendre corde, N, O, S, prendre torche, N, passe corde dans partie, attache corde au barrage, tirer corde avec Yurk, pousser Yurk dans l'eau, plonger, ouvrir porte, entrer, sors, O,S,S,S,E,E,N, laisser gourde, laisser dé en or, monte arbre, H,entre, O,"Yurk donne épée à Satan".

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

AMIGA

CONTACT

13 N°2ØØ34Ø5
Ch. contact sérieux et bien fournis en news sur A5ØØ. Contacter Gérard. Tel.: (16). 9Ø.5Ø.27.98. (ap. 17h.).

13 N°2ØØ35Ø6
Amiga éch. Ou vds. news et utils. (rép. ass.). Ecrire à Manzi Jean-Michel. Bt.CIO Milan Sud. 1311Ø Port de Bouc.

59 N°2ØØ34Ø6
Une Association met à votre disposition son catalogue gratuit des meilleurs disk du domaine public. + très nbrses. réf. Free Distribution. BP 134. 59453 Lys-Lez Lannoy Cdx.

77 N°2ØØ34Ø9
Vds. ou éch. news ou Oldies Amiga. Vds. aussi IBM 5291 (UC + Mon. mono. + clavier). Prix : 15ØØ frs. + 2 Drives 5"1/4. 3ØØ f. (chacun). Contacter Emmanuel. Tel.: 6Ø.Ø8.53.23. (le soir).

92 N°2ØØ341Ø
Ch. contacts sympas et durables sur Amiga pour éch. de news ou autres. Demander Fabrice. Tel.: 47.81.15.16. (Paris et région paris.).

94 N°2ØØ3512
Amiga 1ØØØ + souris + Péritel + man. + jx. + utils., (garant. 1Ø/ms.). Prix : 2ØØØ f. (le tout). Contacter Denis. Tel.: 49.81.Ø1.77.

VENTE

75 N°2ØØ3511
Amiga 5ØØ + mon. coul. stéréo + Joyst. + prog. (ach. le Ø6/11/9Ø). Prix : 45ØØ f. Tel.: 43.99.46.61.

75 N°2ØØ34Ø7
Vds. Amiga 1ØØØ + mon. coul. + impri. Prix : except.: 29ØØ F. Tel.: 4Ø.56.99.92. (ap. 2Øh.).

75 N°2ØØ34Ø8
Vds. F29, Anarchy, Tetras Quest, Opération Stealth et Sorceror Lord. Sur région Paris. Contacter Raphaël. Tel.: 42.64.59.46.

91 N°2ØØ3411
Vds. A5ØØ + A1Ø84 + Drive ext. + ext. A5Ø1 + impri. Station LC1Ø coul. + nbrx. DK + livres + Perfect. Sound + 3 Joyst. + divers. Prix : 85ØØ f. Tel.: (16).6Ø.82.Ø6.68.

93 N°2ØØ3412
Vds. A5ØØ + mon. + nbrx. jx. + souris + 2 man. + nbrses. rev. (Joyst.). Prix : 599Ø f. Contacter Carlos Manuel. Tel.: 48.34.47.57. de 2Øh. a 22h.

93 N°2ØØ3413
Vds. jx. sur Amiga. (à prix interr.). Tel.: 43.Ø3.74.12. (ap.midi).

93 N°2ØØ3414
Vds. toutes les news sur Amiga. Prix interressant. Contacter Patrick Coin. 54 R. de Frangeville. 9322Ø Gagny.

94 N°2ØØ3415
Vds. A5ØØ + mon. coul. stéréo + Joyst. + prog. (ach. le Ø6/11/9Ø.). Prix : 45ØØ f. Tel.: 43.99.46.61.

AMSTRAD

VENTE

38 N°2ØØ3416
Vds. CPC 464 coul. + DDT-1 + Peritel + Joyst. + jx. dont : P47, R-Type, Tennis Cup etc... (val.: 5ØØØ f.). Cédé à 22ØØ f. (à déb.). Contacter Tibo Lacroix. Tel.: (16).76.71.77.52.

47 N°2ØØ3417
CPC 464 + lect. DDI1 + 3Ø K7 + 26 D7 + housse, clavier, man. Joyst. (le tout t.b.e.). Prix : 2Ø5Ø f. ou avec mon. coul. + housse. + revue. : 345Ø f. Tel.: (16).53.66.39.28. Dem. Seb.

5Ø N°2ØØ3418
CPC 6128 + écran coul. + 2 man. + dbleur. + man. + de très nbrx. jx.: (Double Dragon, Les Barbares,...). + logs. de musique, dessin, gestion. (le tout en t.b.e.). (val.: 2ØØØØ f.). Prix : 35ØØ f. Tel.: (16).33.49.16.79. (soir).

57 N°2ØØ3419
CPC 6128 coul. + nbrx. jx. orig. + DK (vierge) + utils. + Joyst. Speed King + manuel + revues. (t.b.e.). Prix : 34ØØ f. Tel.: (16).87.93.78.81. (ap. 18h.).

57 N°2ØØ342Ø
Vds. impri. DMP 2ØØØ + 21 jx. orig. + 18 DK (vierges). + support mon. (t.b.e.). Prix : 11ØØ f. (le tout). Tel.: (16).87.93.35.Ø3. (ap. 18h.).

67 N°2ØØ3421
Orig. K7&DK CPC TOOLS, Stormlord, Ghouls'n'Ghosts, Dominator, discolo.o, Hate, Nemesis, Express 2, Dynamite Dux, Barbarian 2. Contacter Jean-Marc. Tel.: (16).88.78.63.81. (a 19h.).

69 N°2ØØ3422
CPC 6128 coul. + 5Ø jx. + DK éduct. + 2 Joyst. Prix : 3ØØØ f. (à déb.). Contacter Marwan. Tel.: (16).78.94.38.38. (ap. 18h.).

69 N°2ØØ3423
CPC 464 avec lect. DK + mon. coul. + Gunstik + nbrx. jx. Prix : 27ØØ f. Contacter Thomas. Tel.: (16).78.92.82.37.

75 N°2ØØ3424
CPC 6128 coul. (t.b.e.) + nbrx. jx. + revues. Prix : 24ØØ f. Contacter Rodolphe Duprez. Tel.: 43.4Ø.Ø3.44.

75 N°2ØØ3425
CPC 6128 mon. coul. + Joyst. + Pistolet Magnum + 2Ø DK jx. orig. + 3 DK éduct. + man. util. Prix : 26ØØ f. Tel.: 4Ø.3Ø.Ø2.54. (17h. à 2Øh.).

75 N°2ØØ3426
464 coul. + DDI1 + adapt. TV + 2 Joyst. + dbleur. Joyst. + housses + carte FO-DOS + TV.Charge + Egal. magnéto. + man. + nbrx. jx. (val.: 8ØØØ f.). Vendu : 4ØØØ f. Tel.: 42.52.45.47.

77 N°2ØØ3427
CPC 6128 + écran coul. (2 ans) + de très nbrx. jx. + Joyst. + dbeur. de Joyst. + TTX (disco. 5.1). + impri. DMP 216Ø, papier, revues. (1 an). Tel.: 6Ø.28.45.26. (soir).

77 N°2ØØ3428
CPC 6128 avec mon. coul. + nbrx. jx. dont : Skweek, Turbo Cup + Kit TV + Radio, 1 man. Prix : 45ØØ f. Tel.: 64.36.76.13. (ap. 16h4Ø).

77 N°2ØØ3429
CPC 6128 mon. coul. (excellent état), + nbrses. disqs. (orig.). (Kick Off, Wild Street, etc...). + Joyst. Prix : 4ØØØ f. (à déb.). Contacter Christophe. Tel.; 64.Ø6.9Ø.17.

78 N°2ØØ343Ø
CPC 6128 + 1 man. + nbrx. jx.: (Barbarian 1&2, Arkanoid 1&2, Double Dragon 1&2, Renegade 1.2.3 etc...). + manuel et nbrx. magazines. Prix : 25ØØ f. (à déb.). Tel.: 3Ø.57.28.11.

78 N°2ØØ3431
CPC 6128 + Joyst. + de très nbrx. jx. + rev. + table pour le CPC + bte. de rangt. Prix : 17ØØ f. Contacter Nicolas. Tel.: 39.5Ø.68.86. (ap. 18h.).

83 N°2ØØ3432
CPC 6128 coul. + nbrx. jx.: (D.Dragon, Op.Woolf, Robocop). + jx. éduct. + man. + DK syst. + Tunner TV + ant. + Joyst. + discolo. + bte. rangt. (le tout t.b.e.). Prix : 38ØØ f. Tel.: (16).94.23.27.29.

87 N°2ØØ3433
CPC 6128 coul. + nbrx. jx.: Iron Lord, Tetris, Defender of the Crown, Satan, Tennis Cup etc.... + discolo. 5.1 + éduct. Prix : 3ØØØ f. (le tout). Tel.: (16).55.75.18.24. (ap. 18h.).

91 N°2ØØ3434
CPC 6128 écran coul. + 4 man. et 1 dbeur. de man. + nbrx. jx.: (Great Court, Kick Off, Beach Volley et d'autres). + 2 Kit nettoyage + 2 copieur de jx. + livres : initiation basic et comment exploiter son amstrad + bte. de rangt. + rev. (val.: 8ØØØ f./1988). Prix : 38ØØ f. Tel.: 6Ø.19.Ø9.88.

91 N°2ØØ3435
CPC 6128 + 2 Joyst. + nbrx. jx. + rev. + man. + cordon K7 + impri. + adapt. TV. (val.: 8ØØØ f.). Prix : 4ØØØ f. Tel.: 69.Ø9.4Ø.92.

91 N°2ØØ3436
CPC 6128 coul. (t.b.e.) + nbrses. disqs. orig. (jx., utils. et rev.). (val.: 5ØØØ f.). Prix : 3ØØØ f. Contacter Fabrice. Tel.: 6Ø.47.25.93.

92 N°2ØØ3437
CPC 6128 + mon. coul. + nbrx. DK dont: Ghost 2, Double Dragon 2 etc... + cable pour magnéto. + revue. Prix : 35ØØ f. (val.: 74ØØ f.). (t.b.e.). Tel.: 46.32.38.36.

93 N°2ØØ3438
CPC 6128 coul. + nbrx. jx. + rev. (état parfait). Prix : 27ØØ f. Tel.: 48.58.37.Ø3.

93 N°2ØØ3439
CPC 6128 + mon. coul. + 2 Joyst. + dbleur. de Joyst. + magnum + nbrx. jx. + discolo. + protège écran et orig. + nbrses. revues. Prix : 35ØØ f. Contacter Richard. Tel.: 48.4Ø.84.25. (ap. 16h.).

94 N°2ØØ344Ø
CPC/Schneider CPC 464 coul. (t.b.e.) + nbrx. jx. K7&DK. Prix : 35ØØ f. Contacter Pascal. Tel.: 45.69.34.Ø7. (ap. 17h.).

94 N°2ØØ3441
CPC 6128 coul. + impri. DMP 2ØØØ + meuble et très nbrx. jx. + DK (vierge). Prix : 35ØØ f. Tel.: 49.8Ø.4Ø.86. (le soir).

95 N°2ØØ3442
CPC 464 coul. + nbrx. jx. + Joyst. + revues. Prix : 15ØØ f. (t.b.e.). Tel.: 39.89.34.35. (à partir de 18h.).

CONTACT

6Ø N°2ØØ3443
Ech. jx. sur CPC 6128. Poss. Stormlord 2, Dark Century et d'autres nouveautés. Env. vos listes a Draux Régis. Hopital Paul Doumer. 6Ø14Ø Labruyère. (rép. ass.).

91 N°2ØØ3444
Ech. orig. de Opération Thunder contre Indy 3 ou Strider, Cabal, Rainbow Island, Turrican + 5 DK (vierges) (au choix). Ecrire à Guillaume Letinois. 2Ø les Hauts de Bruyères. 9168Ø Bruyères le Chatel.

ATARI

VENTE

Ø6 N°2ØØ3445
52Ø STF/DF + souris + cable péritel + man. + jx. et utils. + orig. (West Phaser). Prix : 2ØØØ f. Vds. aussi 1Ø4Ø STF. Demander Olivier. Tel.: (16).93.14.14.32. (ap. 18h.).

31 N°2ØØ3446
52Ø STE (tbe), mon. coul., jx. orig., bible de l'utilisateur, nbrses. rev. ST. , jx.: Bat, Drakken, Fetiche Maya. (garant. 1 an). val.: 7ØØØ f. Prix : 5ØØØ f. Tel.: (16).61.71.21.89. (ap. 18h.).

34 N°2ØØ332Ø
52Ø STF avec prise péritel + Joyst. + multiface + nbrx. jx. (état neuf/9Ø). Prix : 25ØØ f. Contacter Fabien. Tel.: (16).67.21.63.11. (ap. 2Øh.).

69 N°2ØØ3447
Vds. news + 2Ø titres ex: Fire Bristone, Ivanobe, Sir Fred etc... rech. Kid Gloves. Tel.: (16).74.68.31.51. (ap. 18h.).

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

75 N°2003448
520 ST + cable + boitier + nbrx. jx. + DK (vierges). + tapis + Free Boots. Prix : 2500 f. (le tout). Contacter Jean-Antoine. Tel.: 40.34.28.09.

75 N°2003449
Vds. 520 STF. Prix : 1800 f. Tel.: 46.61.52.67. (ap. 20h.).

75 N°2003450
Atari 520 STF/DF + souris + Joyst. + nbrx. orig. (F-19, Kick Off 2, Stos, Ultima V, etc...). (le tout en t.b.e.). Prix : 2600 f. Contacter Mr.Gerber. Tel.: 42.27.21.60.

75 N°2003451
520 STF/DF + 2 Joyst. + très nbrx. logs. + rallonge Joyst. + man. et livres. Prix : 2500 f. Contacter Arnaud. Tel.: 43.22.78.14.

75 N°2003452
520 STE (état neuf/89.) + 2 Joyst. + souris + tapis + nbrx. jx. + nbrx. magazines + 2 boites de rangt. + 100 disk. (vierges). Prix : 3500 f. Contacter Jean-Thomas. Tel.: 45.24.59.38.

75 N°2003453
Atari 520 STF/DF + mon. coul. + Joyst. + multiface + nbrx. jx. + revue. Prix : 4490 f. Tel.: (16).35.70.72.12.

91 N°2003454
520 STF + SCI 225 coul. + souris + jx. très récent, le tout en t.b.e. Prix : 4500 f. Contacter Franck. Tel.: 64.57.12.76.

92 N°2003455
Atari ST nbrx. jx. orig. en t.b.e. Prix : 3000 f. (ne vds. pas séparément), jx : Shamber of Shaolin, Falcon. Ecrire à Mr. Menetrey. 140 Rte. de la Reine. 92100 Boulogne.

92 N°2003456
Atari 520 STF/DF + Joyst. + bte. de rangt. + nbrx. jx. Prix : 3000 f. (le tout). Demander Jean-Jérôme. Tel.: 60.47.10.41. (ap. 18h.).

93 N°2003457
Vds. jx. ST/STE : Opération Stealth, Les Voyageurs du Temps, Olivier & Cie., Targhan. Prix : 150 f. Contacter Philippe Bouvot. Tel.: 48.51.66.50.

93 N°2003458
Vds. jx. (Ivanohe, Populous, Chase HQ, Dragonninja, Hard Dravin, Ghostbusters II, Black Tiger, Fightin, Soccer. 100 f. (pièce). + Phaser : 50 f. Ou 1000 f. (le tout). Contacter Grégory. Tel.: 48.68.37.99.

94 N°2003459
Vds. orig. sur ST. Liste sur demande. Vds. impri. DMP 2000. Prix : 1200 f., lect. 5"1/4 : 1400 f. Mr. Guerchon. BP 78. 94320 Thiais. Tel.: 46.87.23.15. (dem. Patrick, laisser mess. si abst.).

95 N°2003460
Atari 520 STF + souris + câble péri. dble. face, (tbe). Prix: 2700f. Tel.: 34.69.56.58. (le soir).

95 N°2003461
Atari 520 STF + souris + nbrx. jx. et utils. + 2 Joyst. + bte. de rangt. + disqs. (vierges). (tbe). Prix : 2000 f. (le tout). Contacter Fabien. Tel.: 34.10.99.97. (ap. 20h.).

COMMODORE

VENTE

69 N°2003462
C64/K7 vds. news : Defender of the Crown, Trivial Pursuit : 70 f. l'un. Autres titres : 50 f. les 2. Ecrire à Sadous. 34 Bld. des Roses. 69800 St. Priest.

AUTRES

CONTACT

44 N°2003463
Musicien ch. coder sur rég. 35/44/56. ch. aussi Data Soundtracker à partir du 36. Poss. news. Contacter Philippe. Tel.: (16).99.71.42.93. (HR.).

93 N°2003316
Vous êtes diplomé d'une école de commerce, et passionné par l'univers micro. Vous serez chargé d'assurer le choix des produits et de monter diverses opérations marketing en gérant les stocks au plus juste. Bon Anglais indispensable. Env. CV + Prétentions chez Innelec. 45 R. Delizy. Centre d'Activité de l'Ourcq. 93692 Pantin Cedex.

VENTE

06 N°2003464
Mon. coul. Thomson + mon. N/B Atari + man., jx., livres + logs. TTX., dessin. Prix : 5000 f. MO5 + lect. K7 (état neuf). Prix : 1000 f. Tel.: (16).93.54.45.41.

45 N°2003465
Vds. Console Sega et 2 man. + Pistolet + 2 jx. Hang-on et Basketball, Nightmare. Prix : 1000 f. Tel.: (16).38.57.12.49. (ap. 18h.).

59 N°2003466
Vds. K7 vidéo série TV (inédite) : Monty Python, Flying Circus. Prix: 110 f. la K7 d'1 heure. Tel.: (16).20.55.10.12. (ap. 20h.).

87 N°2003467
Vds. PC 2086 VGA 256 coul. haute résolution, disque dur 20Mo + nbrx. jx., utils. + languages + livres. (ss/garant., prix à déb.). Martin. Tel.: (16).55.32.22.61.

93 N°2003468
Vds. PC 1640 Hard Drive 32 Mo + 1 lect. : 360 : 1 lect. : 720 K : Carte Graphique : EGA souris DOS 3, 2 GEM. Prix : 10000. Tel.: 43.62.88.89. (ap. 18h.).

CONSOLES

ACHAT

75 N°2003507
Ach., éch. jx. Nec Pc Engine. Contacter Nicolas. Tel.: 42.67.18.20. (vers 19h.).

75 N°2003508
Ach. Msx II ou + de marque Sony. (ex: HBF). Prix : 700 f. Ch. contact. Demander Yvan. Tel.: 42.72.74.96. (le soir).

VENTE

01 N°2003470
Vds. Console Nintendo + 8 jx. : Zelda 2, Mega Man, Top Gun. (val.: 3300 f.). Prix : 2000 f. Tel.: (16).74.77.83.70.

13 N°2003471
Vds. jx. Nintendo : Zelda 2 : 300 f., Wrestlemania : 300 f., Popeye et Donkey Kong 3 : 90 f., Track & Field : 290 f., Tennis : 190 f., Double Dribble : 279 f. et Joyst. NI-5 : 90 f. Tel.: (16).91.61.18.15. (ap. 18h.).

31 N°2003472
Vds. Console Nintendo + 7 jx. + Pistolet + 3 man. (val.: 3300 f.). Cédé à 1680 f. (sur rég. Toulouse uniqt.). Demander Philippe. Tel.: (16).61.57.17.61.

32 N°2003473
Vds. Console Neo-Geo + 2 jx. Nam 75 et Basball Start. (garant. 11/ms.). Prix d'achat : 8000 f. Vendu : 6000 f. (à déb.). Tel.: (16).76.21.43.51.

44 N°2003474
Vds. Console Nec PC Engine + 8 jx. + Booster Stéréo + 3 man. Turbo + 2. (le tout en t.b.e. et ss/garant. jusqu'au 30/10/91). (val.: neuve 7000 f.). Vendu : 3000 f.

45 N°2003475
Vds. Console Nintendo + man. Turbo + 7 jx. : (Kung-Fu, Tiger, Heli, The Goonies II, Kid Icarus, Pro Wresthing, Mario Bross, Castlevania. (val.: + de 3500 f.). Vendu : 1600 f. Tel.: (16).38.76.34.10. (ap. 17h30.). Demander Nicolas.

45 N°2003476
Vds. de très nbrx. jx. sur Sega + 2 Pistolets laser. Prix : 1500 fs. Contacter Guy. Tel.: (16).38.56.56.97. (ap. 17h30 ds. la sem.).

47 N°2003477
Vds. jx. Gameboy : Tennis, Castlevania, Soccer Boy : 125 f. l'un. Demander Laurent. Tel.: (16).53.71.51.52. (le week end.). Ou écrire à L. Lefebvre. 22 R. Roques. 47000 Agen.

63 N°2003478
Vds. super jx. Nec : formation Soccer, Gunhed 2, Ninja Spirit, Granzort, Bloody Wolf, Battle Ace...vds. aussi l'adapt. Nec-Amstrad et la rallonge Nec. Demander Frédéric. Tel.: (16).73.60.55.23.

73 N°2003479
Vds. jx. Nintendo dont : Robo., Demons Fester's, Quest Double Dragon 2, etc... Prix : 300 f. l'une et vds. aussi Robo + 1 jx.: 300 f. Tel.: (16).79.07.92.19.

75 N°2003480
Vds. Console Nintendo + Robot + Pistolet + Nes ADVANTAGE + 12 jx. (val.: 5800 f.). Vendu : 2000 f. Demander Aurélien. Tel.: 46.56.78.15.

75 N°2003481
Vds. Sega + L3D + Pistolet + 8 jx.: Double Dragon, Zillion II, Thunderblade, Poseidon Wars 3D, Gangster etc...Prix : 2000 f. Contacter Pierre. Tel.: 42.73.34.64.

75 N°2003482
Vds. Console Nintendo + 10 K7 (Zelda 1/2, Castlevania, Ice Hockey, Top Gun). Prix : 2200 f. Contacter Grégoire. Tel.: 42.24.76.03. (ap. 17h.).

JOYSTICK PA., 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT

STANDARD **TARIF 50F**

❑ AMIGA ❑ COMMODORE
❑ AMSTRAD ❑ AUTRES
❑ ATARI ❑ CONSOLES

❑❑ Votre Département
(à remplir oligatoirement)

Par chèque, C.C.P. ou timbres Poste à joindre avec la grille.

25F. pour nos abonnés.
(joindre votre dernière étiquette d'expédition)

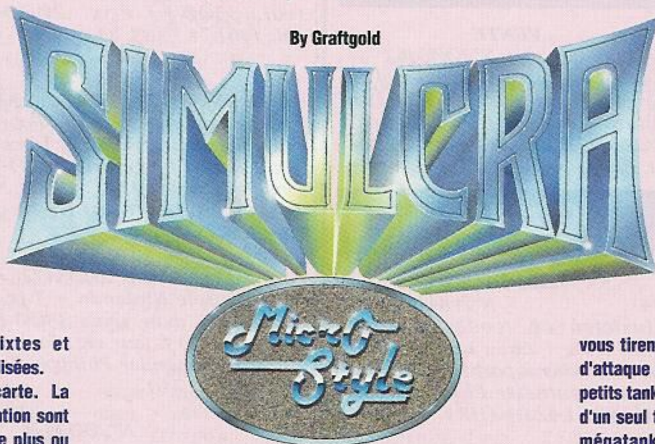
(suite des petites annonces page 199)

"Juste ce qu'un jeu doit être: un bon look, de bons sons et un vrai rêve à jouer"

Chris Morley ACE, October 1990



936





936

Le système graphique cavalier en 3 dimensions dans Simulcra apporte des graphismes tri-dimensionnels complets avec des surfaces ombrées et à intensité lumineuse. Le système permet aux surfaces pleines et découpées d'être mélangées librement. Des surfaces mixtes et transparentes/semi-transparentes sont aussi utilisées.
Le code de jeu va jusquà 252 objets sur la carte. La vitesse de cycle du jeu et le cycle de visualisation sont indépendants et la durée du jeu peut donc être plus ou moins constante même si la vitesse d'affichage est ralentie.
Des effets speéciaux d'explosion sont réalisés à l'aide d'un contrôleur à particules très efficace qui déplace jusqu'à 100 particules. C'est vraiment un jeu qui fait "bang!".

Pour ajouter de la variété à un jeu déjà sensationnel, Microstyle a incorporé de nombreux ennemis.. Tout d'abord et plus communes, les tourelles de laser qui font un balayage en cercle jusqu'à ce qu'elles se verrouillent sur vous. Elles vous tirent dessus de façon vicieuse. Divers appareils d'attaque terrestre et aérienne tels que les jeeps et les petits tanks roulent dans les environs. Dieu merci, il suffit d'un seul tir pour les éliminer. Vous atteignez ensuite les mégatanks qui ne peuvent être détruits qu'avec des missiles mais qui lorsque touchés, explosent de manière époustouflante en éjectant d'abord la tourelle du canon puis en tombant dans un bruit fantastique.
Pendant le jeu, vous pouvez aussi accéder à une carte pour préparer votre stratégie. Il y a aussi une fonction d'accélération qui vous apporte des facilités de cartographie/radar à courte portée pendant votre déplacement.

MICROSTYLE vous précipite dans le monde de la guerre informatique du futur et vous offre un vrai "chaud" en 3 dimensions pour vous motiver.





Le paysage cybernétique rèigne dans un futur lointain où même la guerre est jouée sur des simulateurs informatiques imposants. Un virus particulièrement désagréable a, cependant eu l'effet de projeter le combat dans le monde réel et en résultat, des hordes de pilotes en simulateurs assoiffés de sang chamboulent les lieux. Votre objectif est de pénétrer dand la "matrice du combat" et de détruire les autres appareils et la matrice elle-même.

Vous êtes aux commandes d'un Véhicule de reconnaissance terrestre sophistiqué (SRV) dont les ailes à géométrie variable lui donnent des performances de vol limitées. Vous conduisez votre SRV autour de la matrice et rencontrez de temps à autre une ligne rouge mince qui dénote la présence d'une barrière d'énergie que vous ne pouvez pas traverser.

Vous devez trouver le projecteur d'énegie correspondant et le détruire pour que la barrieère se soulève et que vous puissiez continuer.

Simulcra est au bord de l'horreur lorsqu'il demande des comparaisons immédiates avec le virus classique. Votre SRV fait une rotation de 360 degrés et peut voler ou rouler. La rotation et les jeux d'ombres sont excellents et le jeu vous donne une grande sensation de vitesse. La bataille est rapide et furieuse et vous pouvez augmenter la puissance du SRV avec des tonnes de gadgets tels qu'accélérateurs, radar, missiles à tête chercheuse, systèmes d'affichage de cibles, boucliers et vies supplémentaires.

Le résultat est un jeu d'action rapide en 3 dimensions légèrement similaire à Resolution 101 en termes de déroulement du jeu mais avec des moments de Falcon et de Virus en plus. En plus de cela, la fonction de construction de grille présente un élément désorientant. Les effets sonores sont superbes et s'ajoutent à la sensation de vitesse. La séquence d'introduction est merveilleuse.



Microstyle ne voyait pas quoi rajouter à la critique de Chris Morley dans l'édition d'Octobre du magazine Ace.

ATARI ST	OCT 90
AMIGA	OCT 90

Tous les passages sont utilisés sous l'aimable autorisation de Ace.

PETITES ANNONCES
**103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS**

75 N°2ØØ3483
Vds. Supergraphx (tbe) + 6 jx. Prix : 35ØØ f. + jx. Sega 8 bits : 15Ø f. l'un. Demander Xavier. Tel.: 45.2Ø.Ø1.21. (ap. 18h.).

75 N°2ØØ3484
Vds. Sega + 2 jx. + Pistolet + 2 man. (le tout en t.b.e.). (val.: 13ØØ f.). Vendu : 8ØØ f. Demander Benoit. Tel.: 43.48.63.82.

75 N°2ØØ3485
Vds. CD-ROM 2 NEC + 5 jx. (Y's, Red Alert, Super Darius...). Prix : 29ØØ f. (ach. le Ø6/9Ø.). Demander Deschamps Rémy. Tel.: 45.41.78.63.

75 N°2ØØ3486
Vds. nbrx. jx. NEC PC Engine. Prix interressant. Contacter Eric. Tel.: 48.55.82.59. (ap. 18h.).

75 N°2ØØ3487
Vds. P47 NEC : 25Ø f. 6 jx. Nintendo : Life Force, T'Field 2, Zelda, Rush'n'Attack, Rad Racer, Mario 1. Prix : 1ØØØ f. 1 jx. 2ØØ f. jx. Gameboy : Marioland, Tennis, Golf : 3ØØ f. Contacter Frédéric. Tel.: 45.55.Ø5.75.

75 N°2ØØ3488
Vds. Console Nintendo + 2 man. + prise + Zelda 1&2. Prix : 95Ø f. (val.: 143Ø f.). + vds. jx. à petit prix. Tel.: 6Ø.Ø7.Ø4.Ø2. (ap. 18h.).

78 N°2ØØ3489
Vds. Console PC Engine Core Graf. (ss/garant.) + jx.: (Tales of Monster Patch). (val.: 135Ø f.). Contacter Lionel. Tel.: 3Ø.94.14.5Ø. (les week end.).

78 N°2ØØ349Ø
Vds. Console Sega + Pistolet + man. Speed King et Controlpad + nbrx. jx.: (Shinobi, Out Run, Golden Axe, Thunderblade etc...). Prix : 4ØØØ f. Tel.: 39.54.35.23. (du lun. au vend. de 18h. à 21h.).

91 N°2ØØ3491
Sega + 8 jx.: (Shinobi, Out Run, American, Pro Football,...). Prix : 1ØØØ f. Tel.: 45.94.78.8Ø. Tel. dom. : 69.Ø9.Ø7.23. (ap. 19h.).

92 N°2ØØ3492
Vds. Console Sega 8 bits + 7 jx.: (R-Type...). + Lunettes 3D + 2 man. + Radio Fire. (tbe). (val.: 282Ø f.). Vendu : 13ØØ f. Contacter Franck. Tel.: 46.62.61.71.

92 N°2ØØ3493
Vds. Console Atari Lynx (neuve) + 3 jx. (Gauntlet, Electrocop, Sline World. (Prix interressant). Contacter Daniel. Tel.: 47.74.92.84. (de 9h. à 21h.).

92 N°2ØØ3494
Vds. Megadrive (ss/garant.) + 8 jx.: (Shinobi, Ken....). + 2 man. (val.: 5ØØØ f.). Vendu : 35ØØ f. Contacter Guillaume Compain. Tel.: 45.58.6Ø.11. (ap. 2Øh.).

92 N°2ØØ3495
Vds. NEC PC Engine + 5 jx. (servi 2 fois, ss/garant.). Prix : 17ØØ f. Contacter Renaud. Tel.: 47.47.19.79. (ap. 18h.). ou laisser mess. si abst.

93 N°2ØØ3496
Vds. Console de base Nintendo + nbrx. jx. (val.: 496Ø f.). Vendu : 35ØØ f. Tel.: 48.65.12.14. (ts. ls. jrs. de 9h. à 2Øh.).

93 N°2ØØ3497
Vds. Sega 8 bits + Phaser + Lunettes 3D + Rapid Fire + nbrx. jx. Prix : 65Ø f. le tout, (en parf. état ss/garant.). Contacter Mathieu. Tel.: 48.44.49.19.

93 N°2ØØ3498
Vds. Nintendo + Robot + Zapper + nbrx. jx. + 8 magazines Nintendo. (val.: 56ØØ f.). Vendu : 28ØØ f. Contacter Franck. Tel.: 48.66.45.71. (de 2Øh. à 22h.).

93 N°2ØØ3499
Vds. Console Nintendo + de très nbrx. jx. (à prix interressant). Tel.: 48.43.54.7Ø.

93 N°2ØØ35ØØ
Vds. Console Sega + 2 man. + 5 jx.: (Golf, Zilion etc...). (tbe). Prix : 8ØØ f. le tout. Vds. égal. MSX1 64K + nbrx. jx.: 8ØØ f. Contacter Joseph. Tel.: 43.32.9Ø.4Ø.

93 N°2ØØ35Ø1
Vds. Sega 8 bits + 2 man. dont, 1 Quick Shot + Light Phaser + 15 jx. (dont, Battle, Out Run, Basket Night, Phantasy Star...). Etat neuf. Prix : 23ØØ f. Contacter Michel. Tel.: 48.32.81.42.

93 N°2ØØ35Ø2
Vds. Console Nintendo avec 2 man. + de très nbrx. jx. Prix : 12ØØ f. Contacter Michel. Tel.: 48.43.75.82. (de 18h. à 19h.).

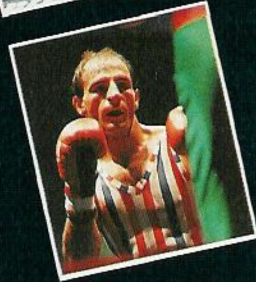
94 N°2ØØ35Ø3
Vds. Sega 8 bits + Control Stick + Man Speed + nbrx. jx. (ss/garant.). Prix : 2ØØØ f. Contacter Sebastien. Tel.: 45.69.41.16. (ap. 17h. sf. jeudi.).

94 N°2ØØ35Ø4
Vds. Console PC Engine + 4 jx. + Joyst. XE1 Pro + correcteur coul. (val.: 4735 f.). Vendu : 26ØØ f. Tel.: 46.82.Ø9.43. (ap. 18h.).

95 N°2ØØ35Ø5
Vds. Console Nintendo + 2 man. + 4 super jx. dont RC PRO AM et Castlevania + revue spécial Nintendo. (date d'achat 12/89.). Prix : 14ØØ f. Contacter Alex. Tel.: 39.59.59.24. (ap. 17h.).

95 N°2ØØ35Ø6
Vds. Console Sega + Radio Fire + 3 man. + Pistolet + 11 jx. Prix : 25ØØ f. (val.: 43ØØ f.). Contacter Cyril. Tel.: 34.1Ø.35.67.




CK
ING

CPC / CPC +,
console GX 4000

IBM & COMP, CGA
EGA / VGA.

AMIGA,
ATARI

tests

L'un des fleurons de la littérature anglaise est enfin adapté sur micro par un spécialiste du genre: Magnetic Scrolls. Joyeux non-anniversaire!



Wonderland

Est-il vraiment nécessaire de vous parler d'Alice au Pays des Merveilles? Bien que datant d'un peu plus d'un siècle, cette histoire est célèbre dans le monde entier.

Mais attention: lorsque Walt Disney réalisa le dessin animé, il ne garda que le côté "conte pour enfant" de la chose.

Croire qu'Alice se résume à ça serait faire une grande erreur et priverait ceux qui ne connaissent pas encore cette véritable œuvre d'une découverte capitale.

A la fois conte initiatique et roman surréaliste, Alice est devenu en peu de temps la référence en matière de "non-sens", cette discipline dans laquelle les anglais sont passés maîtres. Plus proche des Monty Python que d'Emilie Jolie, Alice est un modèle d'humour à découvrir sans délai.

J'ai dit.

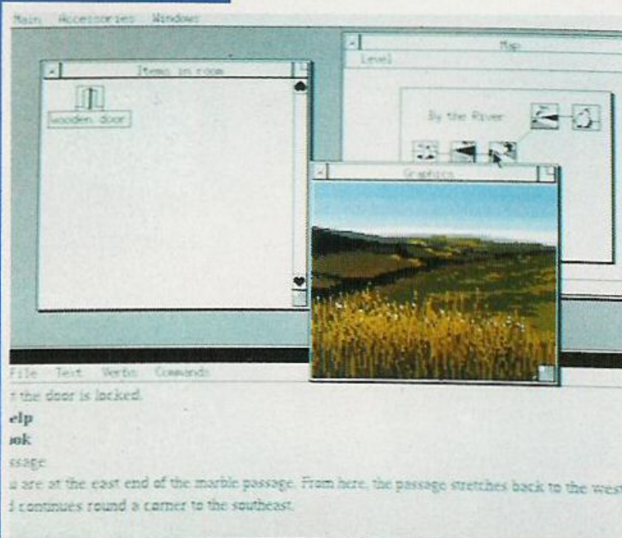
Lorsque commence le roman - et donc le logiciel puisque beaucoup des textes apparaissant dans le jeu en sont extraits - Alice rêvasse au bord de l'eau en compagnie de sa sœur, en train de lire.

Bientôt, Alice commence à rêver et les choses revêtent soudain un étrange aspect.

Un lapin blanc, extrêmement pressé, se dirige vers son terrier. Alice le suit et, victime de sa curiosité, tombe dans le terrier du lapin.

Après avoir flotté dans un puits la conduisant - croit-elle - au centre de la terre, elle se retrouve dans un pays étrange: le pays des merveilles.

Les véritables aventures com-



Le Révérend Dodgson, du fait de sa timidité, se plaît en la compagnie des enfants avec qui il passe souvent ses moments de loisir.

Le 4 juillet 1862, il part goûter au bord de l'eau en compagnie des trois soeurs Liddell, filles du doyen de l'université où il enseigne les mathématiques. Pour plaire à son jeune public, et plus particulièrement à Alice Liddell, sa préférée, il improvise une histoire intitulée "Alice sous la terre".

Trois ans plus tard, il publie à compte d'auteur une version plus fouillée, sous le titre "Alice au Pays des Merveilles" qu'il signe du nom de Lewis Carroll. Outre quelques ouvrages de mathématique et de logique écrits sous son vrai nom, il publiera par la suite "La chasse au Snark" et d'autres versions d'Alice, destinées aux tout petits. Charles Lutwidge Dogson, qui restera toute sa vie en contact avec la véritable Alice, meurt le 14 janvier 1898 à l'âge de 68 ans.

L'oeuvre complète de Lewis Carroll est disponible chez La Pléiade et en format de poche (Tout Alice: Flamarion).

A citer également Alice au Pays des Merveilles par Walt Disney ainsi qu'une version réalisée par JC Averty et l'INA pour la télévision (avec Sapritch dans le rôle de la reine, une merveille).

mencent alors, aussi bien pour l'héroïne que pour le joueur qui la dirige. Magnetic Scrolls, qui a signé jusque-là des logiciels d'aventure excellents, a réussi à se surpasser.

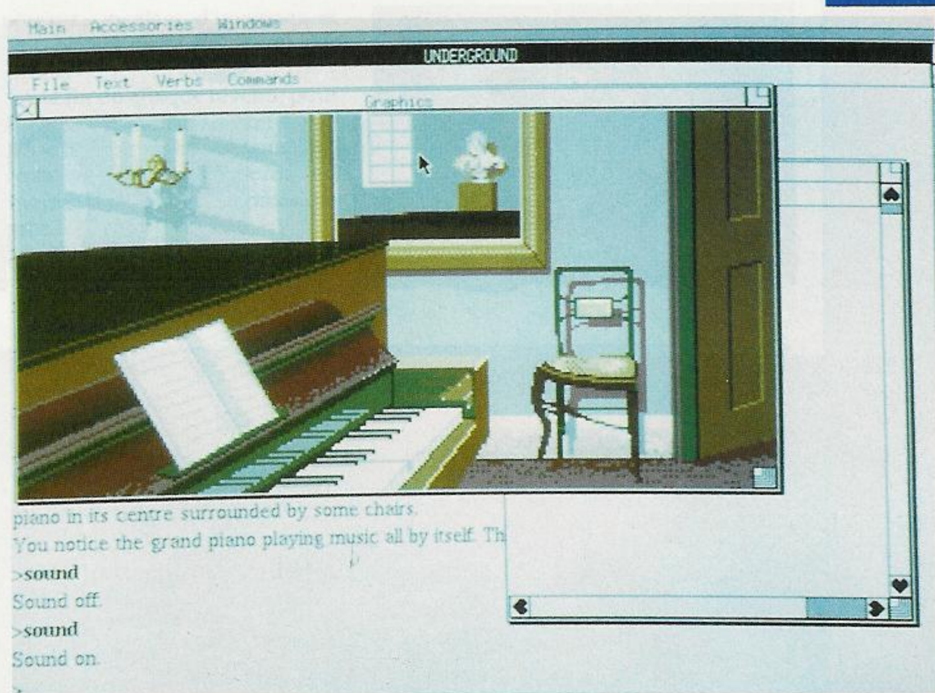
De fait, le scénario, s'il suit plus ou moins l'histoire, est suffisamment riche de péripéties pour que le jeu ne se transforme pas en "livre à jouer".

Certes, il est plus que conseillé de (re)lire Alice pour espérer finir ce gigantesque jeu d'aventure, mais ça et là, des énigmes, parfois difficiles à résoudre d'autant que le jeu est en anglais, permettent de s'amuser pleinement.

Ainsi, les clefs et les portes, plus nombreuses que dans le roman, n'agissent pas toujours comme on pourrait le supposer et l'exploration du terrier, nécessaire pour rejoindre le pays des merveilles, pas aussi évidente qu'il n'y parait à première vue et nécessite que le joueur ait gardé une poire pour la soif.

Je n'en dis pas plus.

Moulinex Pleasance Liddell



PC
96%

Waow! si vous me passez l'expression. Tout ce qu'un joueur passionné d'aventure a toujours cherché dans un jeu se trouve ici, réalisé sans bavures ni défauts: scénario, bien sûr, mais aussi graphismes propres à couper la chique à Tweedle Dum (ou Tweedle Dee?), son à décoiffer un Chapelier Fou et animations qui laisseraient rêveuse la Reine Rouge en personne. Mais surtout, c'est la présentation générale du jeu, l'interface utilisateur, qui mérite qu'on s'y attarde. Reprenant entièrement le système Windows, l'écran de Wonderland est formé d'une multitude de fenêtres dont on peut changer la disposition à loisir. Seule "restriction", la fenêtre des graphismes peut être affichée en grand ou sous forme de vignette. C'est pas tout, loin de là. Par exemple, il est possible de cliquer directement dans le dessin. Le nom de l'objet s'affiche alors et en se déplaçant sur ce nom, on peut ouvrir un minuscule menu proposant différentes options: examine, search, get, eat, drink, etc. De même, des fenêtres affichant ce qu'Alice transporte et ce qui se trouve dans un lieu agissent de même. Il suffit en général de cliquer et le tour est joué.

Bien sûr, les purs et durs peuvent se contenter de la fenêtre texte et là aussi, c'est pas triste. Comme dans un véritable éditeur, il est possible de sélectionner une zone de texte pour la copier, la couper, la coller. Bref, là aussi, un minimum de frappe au clavier est nécessaire. Le plus beau pourtant concerne la fenêtre "Map". Oui, vous ne rêvez pas: il est enfin possible de résoudre un jeu d'aventure sans se transformer en cartographe! Fini le cauchemar des papiers quadrillés, des gommes et crayons baveurs: au fur et à mesure de la progression du joueur, la carte s'affiche d'elle-même si l'option Map a été sélectionnée. La carte représente les différents lieux sous forme d'icônes très clairs. Toujours plus fort, il est possible, en cliquant sur l'icône, d'ouvrir un petit menu déroulant proposant "Go to" et "View Graphic". Bref, plus la peine de taper des tonnes de commandes lorsqu'on souhaite revenir sur ses pas. Mieux encore, toujours mieux, puisqu'il est possible de rappeler le dessin d'un endroit sans qu'on s'y trouve, on peut, après avoir cliqué sur un dessin, vérifier que l'on a bien fouillé un lieu sans être pour cela obligé d'y revenir. De plus, toujours dans le souci d'en faire le moins possible au clavier, une "rose des vents", affichable elle aussi, permet de se déplacer facilement en cliquant sur la direction souhaitée. Bien entendu, tout cela se choisit et on peut obtenir un "set up" panaché sauve-gardable sous un nom de fichier. Rien n'empêche donc le joueur de se faire quelques configs "idéales" qu'il rappelle quand bon lui semble. Dans l'écran de Wonderland, tout est paramétrable: les caractères du texte, les trames de fond d'écran, les messages d'alerte (clignotement ou sonnette), les modes texte (imprimable): Magnetic Scroll oblige, la description d'un lieu peut être complète à chaque arrivée dans le lieu ou simplement résumé, c'est au choix. Enfin, citons le mode Help qui permet, toujours sur l'écran de jeu, d'afficher des messages d'aide lorsqu'on se sent un peu bloqué. La note globale, amplement justifiée, vous donne une idée précise de ce que je pense de ce logiciel, à savoir qu'il n'est pas loin de la perfection. Sans doute a-t-il été programmé au pays des merveilles...

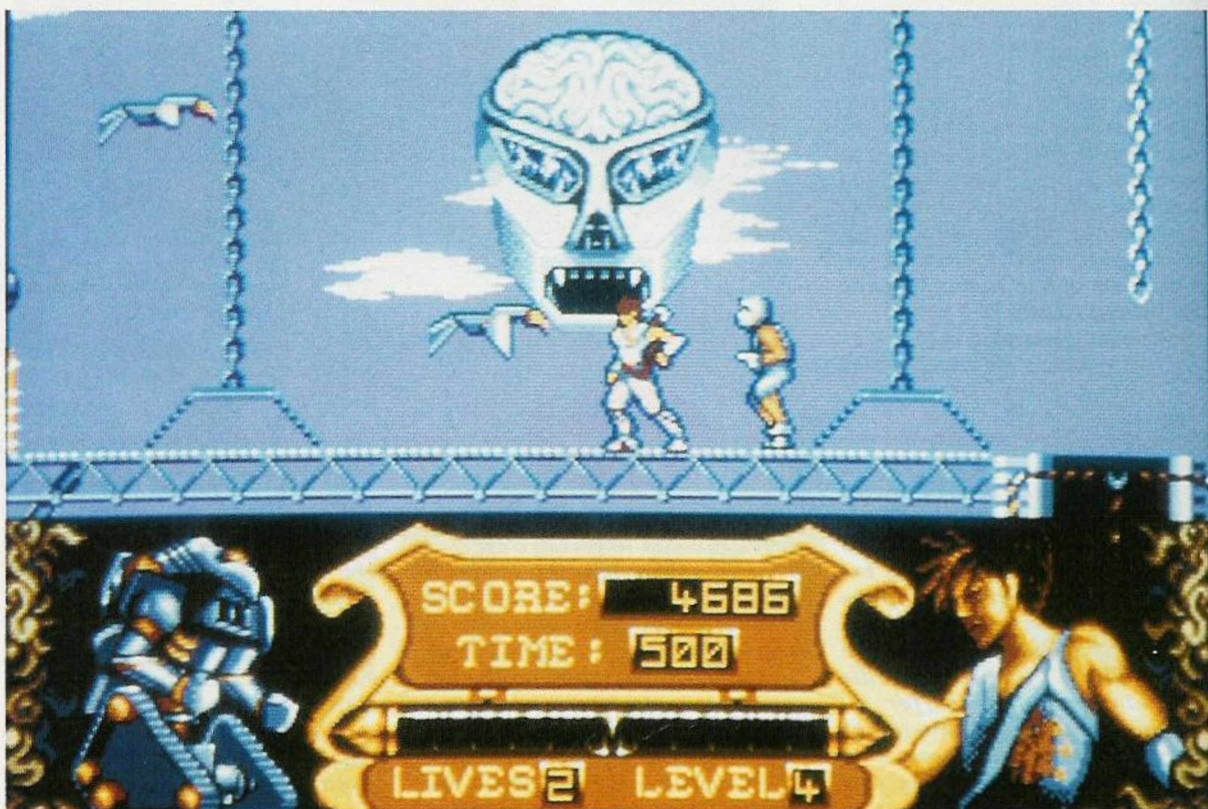
GRAPHISME	17
SON (ADLIB/ROLAND)	18
ANIMATION	17
MANIABILITE	20



DISPONIBLE SUR PC. VERSIONS 16 BITS A PARAITRE PROCHAINEMENT.
PRIX : 350 F ENVIRON.

Strider

Petits et grands régalez-vous, Strider revient avec US Gold, pour lutter contre les méchants et sauver les gentils.



Strider est un être mi-homme mi-robot et cent pour cent balaise. Son esprit est rigide, et son laser destructeur.

-C'est pour ça que le gouvernement a fait appel à lui pour retrouver une femme d'état importante, enlevée par des extra-terrestres. Armé de son épée laser, de son gyro laser et de sa bite laser (ah, pardon. Ce ne sera pas dans la version définitive, me dit-on), il va parcourir pas moins de cinq niveaux pour retrouver la belle.

Au départ, c'est dans la forêt que notre héros va se battre, en affrontant des robots et en chopant le plus de bonus possible.

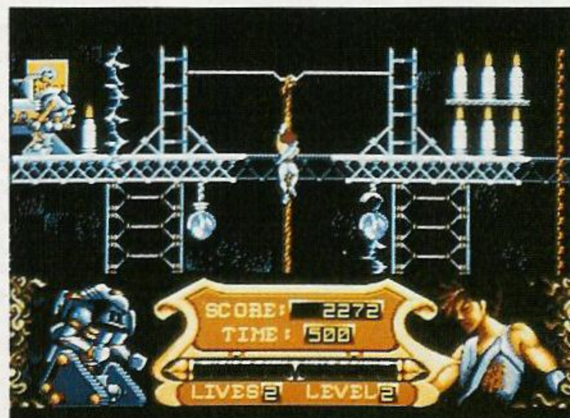
Vous avez en fait deux façons de jouer: en allant directement à la fin du niveau en prenant le chemin le plus court, ou en vous baladant dans tous les recoins de l'endroit afin de choper des bonus pour mieux combattre le monstre de fin de niveau.

Vous remarquerez que l'espace de jeu est conséquent, et que Strider se déplace beaucoup plus rapidement dans le premier épisode. En plus il a deux armes, ce qui lui permet de tirer à distance.

Mais ce n'est pas tout, avec le temps notre bonhomme a appris plein de trucs: il sait dorénavant grimper aux cordes (wouah!),
et s'accrocher aux murs (rewouah!).

Cela lui sera très utile dans le deuxième niveau dans lequel il devra remonter deux tours de défense de la planète Magenta (qui n'est d'ailleurs

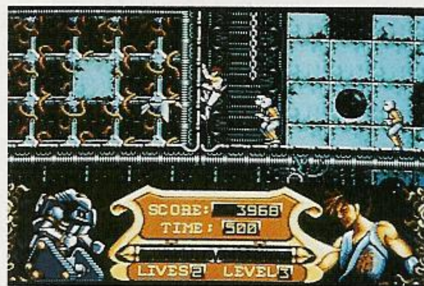




niveaux, recélant d'impasses et de tableaux graphiquements différents

A la fin de chaque niveau, pour affronter le monstre géant et selon le nombre de bonus ramassés, vous vous transformerez en énorme robot. C'est impressionnant.

Dans Strider 2, il y a de la matière pour s'éclater.



pas rouge du tout, mais le boulevard du même nom non plus), et dans le quatrième où il sera tout près du générateur de la planète.

Mais il pourra aussi visiter des cavernes souterraines (deuxième niveau) et enfin délivrer la femme d'état emprisonnée dans le vaisseau spatial des extra-terrestres, dans le cinquième niveau.

La particularité de ce jeu c'est d'abord la façon dont Strider se déplace: il est rapide et fait des bonds d'au moins trois mètres (par rapport à sa taille, sinon il se mangerait votre plafond à chaque bond), et il répond spécialement bien aux commandes.

Mais c'est aussi la surface de jeu relativement large, et la grandeur des



ST

80%

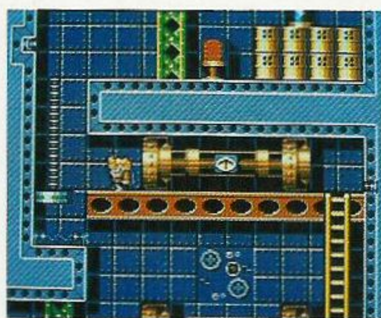
Le scrolling multidirectionnel du décor n'est pas des plus fluides, mais il est largement excusé par le nombre de sprites à l'écran, et par leur vitesse de déplacement. Ça va vite et ça cartonne sans arrêt, avec un nombre incalculable d'explosions à la seconde. Les programmeurs avaient aussi le choix entre l'animation à plusieurs phases pour la crédiblité des mouvements du héros ou sa rapidité de déplacement, ils ont choisi la rapidité. Personnellement, je ne m'en plaindrai pas: je préfère avoir un jeu qui va à donf comme Strider 2 même si sa technique n'est pas des plus travaillée, qu'un jeu d'une beauté époustouflante mais ennuyeux à mourir. Strider 2 ne sert qu'à s'éclater, et croyez-moi, quand on y joue, on s'éclate!

Artemus

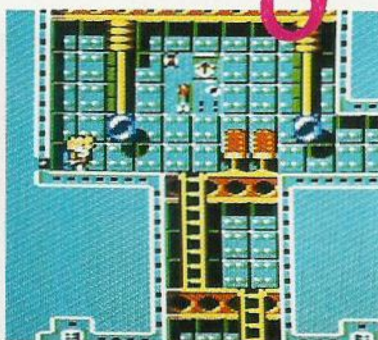
GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	16
MANIABILITE	17

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, CPC.
PRIX : 250 F ENVIRON.




AMIGA

Rick Dangerous 2


CPC


CPC

Le petit Rick Dangerous est encore parti du domicile familial. Son papa, Mr Microstyle, offre une récompense à qui permettra d'aider les recherches.

Souvenez-vous, c'était il n'y a pas si longtemps. Rick avait parcouru le monde à la recherche des plus fabuleux trésors que l'homme pouvait convoiter. Après de telles aventures, il était rentré chez lui, à Londres. Loin de l'action et du danger, loin des pièges mortels et des sauvages sanguinaires. Ah, Londres, qu'on est bien chez soi, tranquille.

Il aurait pu se reposer tranquillement, notre ami Rick. Il aurait pu aller au cinéma, regarder la télévision, comme tout le monde, il aurait pu vivre, quoi. Mais les événements en avaient décidé autrement. Oui, l'aventure était au rendez-vous. Rendez-vous compte, des extra-terrestres ont atterri dans Hyde Park. A peine la nouvelle est-elle arrivée aux oreilles de Rick, que le voilà parti direction la soucoupe-mère des Gros Lards (c'est le nom des extra-terrestres). Les Gros Lards préparent l'invasion de la terre. La mission de Rick est simple, monter dans le vaisseau extra-terrestre, en prendre le contrôle, se diriger sur la planète des Gros Lards, et détruire leur base.

Malheureusement, et comme d'habitude, le voyage ne sera pas de tout repos. En effet, une fois le contrôle de la soucoupe réussi, et une fois en direction de la planète Garf, la planète des Gros Lards, notre héros aura la malchance de tomber en panne, et devra faire un atterrissage forcé sur la planète Freezia, qui, comme son nom l'indique, est entièrement recouverte de glace. Sur Freezia il trouvera un téléporteur qui, malheureusement, ne l'enverra pas sur Garf, mais sur Végétalia, qui est une planète à la luxuriante flore. De Végétalia, Rick réussira à se rendre à la planète des Gros Lards, grâce à un autre téléporteur bien réglé celui-ci, et c'est là qu'il devra conclure sa mission.

CPC

CPC

CPC 77%

Rick Dangerous 2 utilise exactement les mêmes techniques que le premier. La différence principale, et non négligeable, hormis le changement de scénario, est que cette fois on peut choisir son niveau de départ. En effet, de très nombreux joueurs se sont plaints auprès de l'éditeur de n'avoir pu terminer le premier épisode des aventures de Rick.

Les graphismes sont très mignons, colorés, et bien animés. Le style est proche de certains dessins animés à la Hanna-Barbera, en moins niais, mais en tout aussi amusant. Le joueur utilisera, selon son choix, le clavier ou le joystick, et pourra diriger le personnage, le faire sauter, poser des bombes, donner des coups de poings, ou tirer au laser. Les lieux sont bourrés de pièges plus diaboliques les uns que les autres: le joueur désirant terminer l'aventure devra faire preuve d'une dextérité hors du commun, et devra avoir des "nerves like nylon, nerves like steel" pour venir à bout des 4 tableaux.

Seb

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	14
MANIABILITE	14

AMIGA 85%

L'avantage avec cet épisode, contrairement au premier, c'est qu'il peut atteindre chaque niveau indépendamment. Ce qui veut dire qu'ils sont tous aussi durs, et que vous n'avez pas fini de refaire encore et encore les mêmes tableaux pour progresser. Les sprites sont minuscules, c'est ce qui fait le charme de cette série, et se déplace avec rapidité, autour d'un nombre de bruitages appréciables et digitalisés. Hyper maniable et bourré d'humour, Rick Dangerous II est un soft incontournable pour un joueur digne de ce nom, même si, pour une fois, ce n'est pas le sérieux de la situation qui prime, mais le délire génial des problèmes que le héros va rencontrer et qu'il devra élucider pour survivre. Un très bon jeu, en somme, que je vous conseille vivement.

Kaaa

GRAPHISME	15
SON	16
ANIMATION	15
MANIABILITE	16
DIFFICULTE	16

DISPO SUR : ST, AMIGA, PC, CPC
PRIX : AMIGA, ST,PC : 250 FRANCS ENVIRON. CPC DISK : 150 F ENVIRON. CPC K7 : 100 F ENVIRON

AMIGA - ATARI ST - PC / PS - AMSTRAD CPC / CPC+ / GX 4000 - C 64 - SPECTRUM



DICK TRACY

Cette Année Ils Veulent Sa Peau

LE JEU D'ACTION TIRE DU FILM

PARTEZ SUR LES TRACES DU CELEBRE DETECTIVE DICK TRACY DANS CETTE ADAPTATION GENIALE DU FILM EVENEMENT!

Mettez au pas la pègre qui a juré d'avoir votre peau. Traquez les truands à travers la ville. Méfiez-vous de leurs pièges, ils vous attendent tous au coin de la rue. Mettez fin a la carrière de Big Boy et de ses acolytes. Retrouvez les personnages et l'ambiance fantastique du film tout au long de ce jeu captivant.

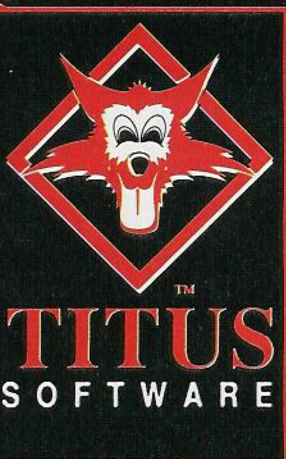
UN JEU D'ACTION FANTASTIQUE:

- 5 NIVEAUX VARIES.
- TRES NOMBREUX TABLEAUX.
- ANIMATIONS RAPIDES.
- JOUABILITE EXEPTIONNELLE.
- MUSIQUES GENIALES.
- DIFFERENTES ARMES.





Développé par:



TITUS 28 Ter avenue de versailles 93220 GAGNY

tests

Cougar Force

De nos jours, c'est pas toujours drôle d'être agent secret. Faut savoir se battre et piloter à peu près tout ce qui existe. Merci Tomahawk.

Comme dans les meilleurs films d'espionnage, le jeu commence au moment où le "cougar", agent secret de son état, enfin, de l'état qui l'emploie, s'échappe de la geôle où il était retenu prisonnier à la suite d'une sombre affaire. Quand je dis qu'il s'échappe, il ne tient qu'à vous qu'en effet, l'histoire se poursuive dans le temps. Ça commence donc par une suite de combats au poing et au pied. Le personnage peut sauter, rouler au sol et distribuer quelques bonnes patates. S'agit de ne pas traîner ici: but de la mission, démanteler un réseau de trafiquants planqués quelque part dans une lointaine île du Pacifique. Mais nous n'en sommes pas encore là. Pour l'instant, à la recherche de clefs et d'armes planquées un peu partout, le Cougar se débat comme un beau diable. Au terme de quelques tableaux permettant d'admirer divers types de méchants, dont certains lancent des bombes qui pètent çà et là, ouf! voilà l'aéroport. C'est à ce moment que le passionné d'informatique écarquille les yeux. Un chargement de disquette plus tard, nous voici aux commandes d'un zinc. Ça alors! Un jeu d'arcade qui se transforme en simulateur de vol. Bon, s'agit de se diriger dans la direction indiquée par le logiciel en se servant de la carte livrée avec le logiciel. Mine de rien, c'est assez nouveau, comme idée, et surtout, parfaitement réalisé. Quelques combats plus tard, le cougar devra descendre - au moyen d'une arme trouvée dans la prison - un groupe de savants fous et de cyborgs peu avenants. Ensuite, la routine: fuite en bateau, traversée d'un village hostile, (re)fuite en moto ou aéroglisseur, c'est au choix (mais il ne constitue pas un embarras), combats, pilotage, combats, pilotage. A vous de découvrir la suite de ce logiciel assez complet qui mélange agréablement les genres.





PC 70%

Bon, passons sur la musique, déplorable sans carte sonore, superbe avec. C'est du PC, c'est habituel, on n'y peut rien tant que ces derniers ne seront pas tous équipés en standard d'une carte sonore digne de ce nom. En revanche, bonne nouvelle, la vitesse d'animation, même sur un simple 8086, est très raisonnable, entendez par là que les combats sont rapides et bonne nouvelle, peu saccadés. Le graphisme, mignon sans être renversant, est cependant assez léché: j'ai apprécié la décoration de certaines pièces, telle que ce tableau de Mondrian coincé dans un coin. Pour la petite histoire, Mondrian, c'est du suprématisme chromatique. Ses toiles sont en général formées de rectangles imbriqués les uns dans les autres avec des couleurs très Lego (il a eu sa période "ligne", que j'apprécie moins). J'aime bien, j'adore, mêmeMais puisque je n'écris pas à "Cimaise & Palette Magazine", revenons à nos moutons. Euh, à nos cougars. Citons les scènes de pilotages, bien réalisées, particulièrement en ce qui concerne l'avion, qui dispose de décors en véritable 3D surfacée. C'est rapide et on sent que l'éditeur a bossé la question il y a peu. On parie qu'ils nous préparent un simulateur de vol? Allez, pari tenu.

En attendant ce jour béni, bravo les gars, ce Cougar Force n'est pas mal du tout et mérite de figurer en bonne place dans la logithèque PC, d'autant que les jeux d'action de qualité ne sont pas légion sur ce standard.

James Moulinex

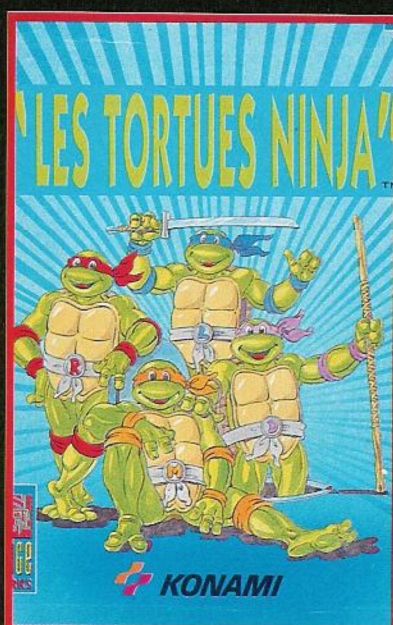
GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	15
MANIABILITE	15

DISPO SUR PC ST AMIGA
PRIX : 250 FRANCS ENVIRON

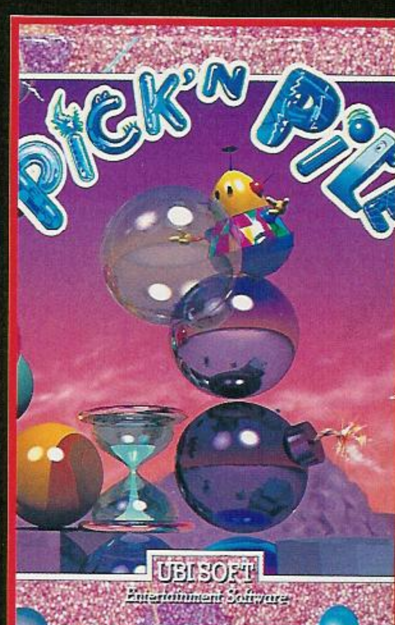
UBI SOFT
Entertainment Software



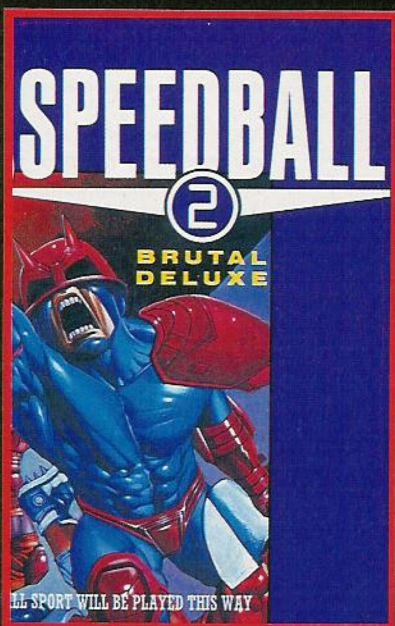
AMIGA - ST - PC - AMSTRAD



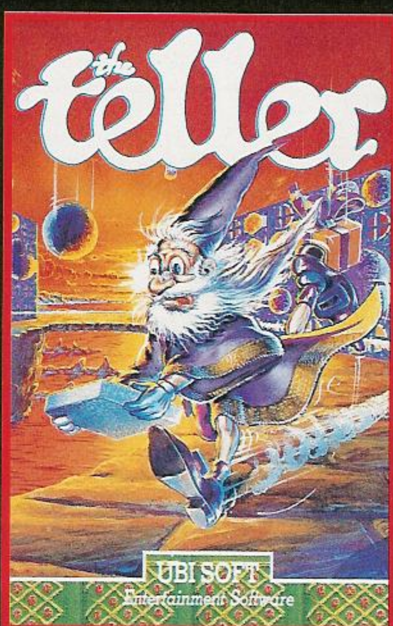
AMIGA - ST - PC - AMSTRAD
C 64 D



AMIGA - ST/STE - PC
AMSTRAD



AMIGA - ST - PC



AMIGA - ST - PC

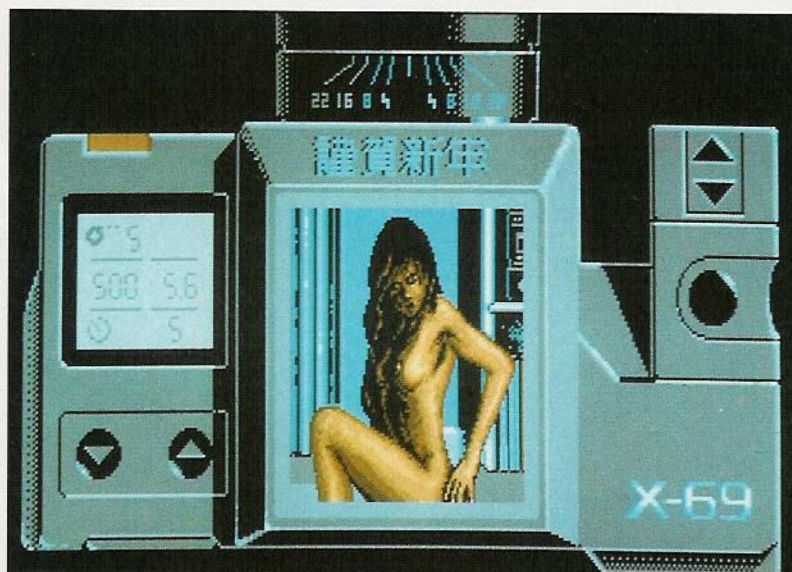


AMIGA - ST - PC - AMSTRAD

Pour que le choix d'un jeu ne soit plus le parcours du combattant



Sélection proposée dans les magasins Fnac & Fnac Logiciels



Geisha

L'oeil brille, le rythme cardiaque s'accélère. Les subtilités de l'amour nippon mêlées à une enquête passionnante. Le chemin de Tomahawk est parfumé.

Le Dragon Lubrique a fait enlever Eve, votre compagne, par deux Yakuzas, membres de la mafia japonaise. S'agit de la retrouver vite fait et pour cela, vous partez à Tokyo. Au moment où commence le jeu, vous êtes dans votre hôtel, muni d'un Hypermed acheté à l'aéroport. Qu'est-ce qu'un Hypermed? Il s'agit d'un extraordinaire gadget japonais qui va vous permettre de résoudre l'enquête plus facilement. Hybride de Minitel de poche et de baguette magique, l'Hypermed vous permet de communiquer avec différents services télématiques à même de vous fournir les renseignements les plus précieux. Au cours du jeu, vous pourrez consulter Predictel, un service d'astrologie chinoise fort clairvoyant, mais aussi vous initier à ce qui se fait de mieux dans le domaine des sensations holographiques ou encore vous entraîner à différents jeux vidéo "pornos". Très vite, vous apprendrez qu'un début de piste se trouve au Shato, une "boîte de nuit" d'un genre spécial située dans la cité du plaisir et où les rouleaux de printemps se manient d'une main experte. En fait, votre fiancée a été enlevée afin de servir de sujet d'expérimentation à un dingue passionné de machines reproduisant le plaisir. La précédente personne à être tombée entre ses mains a succombé suite à une overdose d'orgasmes...

Le moins qu'on puisse dire, c'est que l'éditeur donne dans le scabreux mais on ne se refait pas, il est toujours agréable d'utiliser un substitut électronique aussi performant qu'Hypermed. Chic alors, moins vulgaire qu'un simple picture show porno mais beaucoup plus lascif, voila le premier jeu véritablement érotique. Aussi vrai que la finesse des japonais n'a d'égale que leur cruauté - tout du moins d'après ce qu'on croit connaître d'eux - le logiciel mêle habilement les genres. Après avoir glissé progressivement dans le plaisir, le joueur découvre très vite un Orient tout en nuances, entre le jardin des supplices et celui des délices, à l'image du logiciel, formé de plusieurs parties distinctes. Une perle de Geisha en quelque sorte.



PC **84%**

Le graphisme est un peu inégal suivant l'endroit du jeu où l'on se trouve. En revanche, les animations, faites d'après des personnages digitalisés, sont superbes. Il faut dire que le sujet en lui-même, que l'on aimerait déflorer plus avant, est en général pourvu de toutes les qualités plastiques nécessaires à réveiller ceux de nos instincts que certains pisse-vinaigre qualifient de bas. La musique, compatible avec les cartes MDO et Adlib est sympathique. En ce qui concerne le jeu lui-même, là aussi, l'inégalité des séquences est un peu gênante. Toutefois, rien de bien grave et dans l'ensemble, Geisha est aussi original dans sa conception que dans sa réalisation.

Sensei Moulinex

GRAPHISME	16
SON	16
ANIMATION	15
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR PC, AMIGA ET ST
PRIX : 250 F ENVIRON

MEME DANS LE FUTUR, IL SERA TOUJOURS POSSIBLE D'AMELIORER LE RESPECT DE LA LOI.

ROBOCOP 2™





Le futur est un lieu très dur. Detroit est une ville en faillite... déchirée par les forces décadentes du "Vieil Homme" et de sa holding corrompue - l'OCP. Si vous voulez mourrir il vous suffit de vous promener dans les rues de Detroit; si vous souhaitez vivre, il ne vous reste qu'à prier pour le retour de ROBOCOP!

ROBOCOP 2 n'a que la Justice à l'esprit... une forme de Justice qu'il est le seul à pouvoir défendre! Acceptez le défi du cerveau démoniaque de Detroit et de sa mega holding, l'OCP à travers des scènes d'action d'un niveau jamais atteint jusqu'à présent. Detroit est en train de se désintégrer - il est grand temps de tout remettre en ordre.



CARTOUCHE AMSTRAD [GX 4000, 464+, 6128+]

CBM AMIGA

ATARI ST/STE



ocean®

Gremlins II

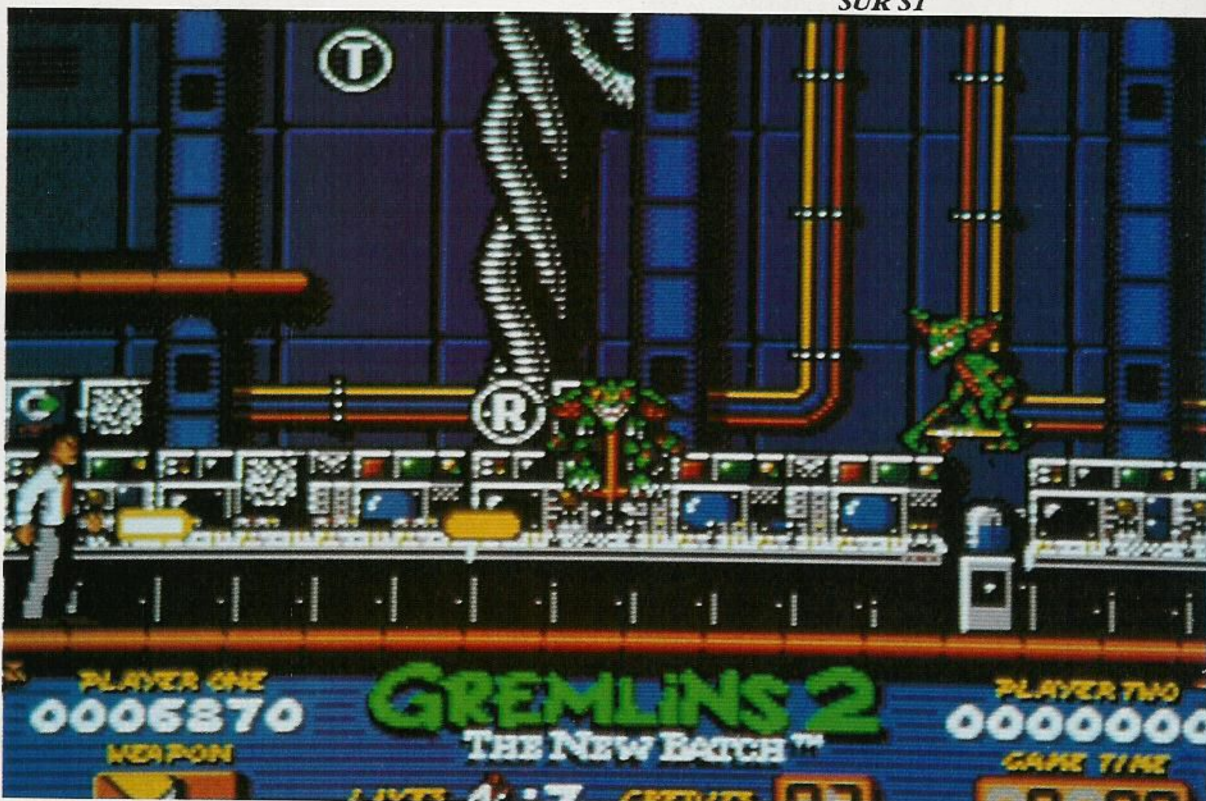
C'est de nouveau l'invasion des gremlins. Pour sauver New-York, un seul moyen: trouver un tireur d'Elite.

L'histoire de Gremlins II, le jeu, c'est la même que Gremlins II, le film. Pour ceux qui ne l'auraient pas encore vu, voici un bref résumé. Le quartier dans lequel se trouvait la petite boutique du vieux chinois monsieur Wing a été racheté par un promoteur. Tout a été rasé, et un gigantesque complexe s'y est logé: Clamp Paza. Mogwaï, le mignon nounours papa de tous les gremlins, se trouve prisonnier dans un laboratoire du nouveau complexe, afin de réaliser sur lui des expériences tout à fait instructives. Billy, le possesseur du Mogwaï dans le premier épisode, travaille justement dans la ville. Il libère son petit ami en peluche (c'est dommage, j'aurais bien aimé voir comment c'est fait, l'intérieur d'un Mogwaï), et le laisse cinq minutes dans son bureau avant de prévenir sa meuf. Et voilà que ce con d'animal se met à fouiller partout, jusqu'à se prendre de la flotte sur le dos. La première leçon ne lui ayant servi à rien, le revoilà qui se multiplie de façon vertigineuse. Le lendemain, les gremlins sont de retour. Le jeu commence à ce moment, dans le Clamp Paza. Vous dirigez le grand sprite dessiné de façon primaire dans les couloirs en 2D de l'immeuble. Le couloir défile dans un scrolling horizontal plutôt lent. Mais heureusement qu'il ne va pas plus vite, le personnage ne pourrait pas suivre: il a visiblement un mal fou à actionner ses pauvres membres. A la main, il a une torche électrique, qui lui permettra d'envoyer des rayons lumineux sur les gremlins lui fonçant dessus. Gremlins qui peuvent appar-ître sous n'importe quelle forme: en skateboard, sur une fusée, en roulant, en deltaplane, etc. Le moindre contact avec ces sales bestioles vous fera automatiquement perdre une des six vies disponibles en stock. Dans chaque niveau sont dispersés des bonus que vous devez immanquablement ramasser jusqu'au dernier pour passer au suivant. Ces bonus pourront vous donner des points, des vies, du temps, et l'aide de Gizmo, le gentil Mogwaï, qui volera autour de vous en parachute et tuera tous les gremlins. Ou bien ce pourra être une des huit armes existant dans le Clamp Paza et éliminant les monstres: une double torche, un frisbee, des tomates, un boomerang, etc. Toutes ces armes ne durent qu'un moment et disparaissent lorsque vous perdez une vie. Un autre détail important pour bien jouer à Gremlins II, ce sont les bulles larguées par certains gremlins mort qu'il faut récolter. Cela vous donnera du crédit, que vous pourrez dépenser à loisir dans la boutique d'entre-niveaux, dans laquelle vous pourrez vous procurer des armes. Maintenant que vous savez tout, débrouillez-vous avec la vermine, et détruisez-la avant qu'elle n'envahisse New-York.

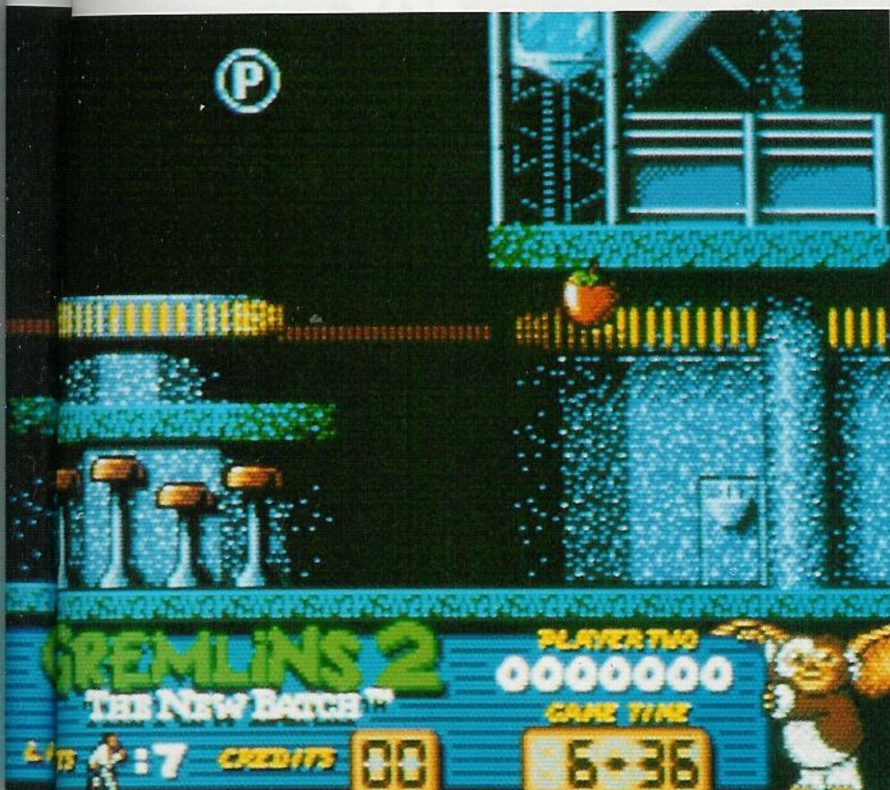
Kaaa



SUR ST



SUR AMIGA



ST 60%

La grande taille des sprites est agréable à regarder, mais demande visiblement trop de travail à Elite pour réussir à y coller une animation valable. Billy, le héros, court ridiculement lentement, et répond avec faiblesse aux commandes du joystick (ou du clavier selon votre goût). C'est la grosse erreur qui sape tout le jeu. Les graphismes des personnages sont sympathiques, reprenant bien les gueules du film pour les personnages mais baclant complètement les détails dans le décor. Trois détails sont tout de même intéressants dans ce petit jeu: la page de présentation montrant Gizmo sortant la tête d'un tiroir avec des yeux affolés et la voix digitalisée du chef des gremlins le menaçant; la page de fin représentant New-York vu du port, avec la statue d'un gremlin à la place celle de la Liberté; et les digits pendant l'action. Mais Gremlins II reste tout de même décevant, Elite ayant voulu visiblement sortir son jeu le plus rapidement possible, sans prendre suffisamment de temps pour le fignoler.

GRAPHISME	16
SON	17
ANIMATION	13
MANIABILITE	11

AMIGA 60%

Techniquement, Gremlins II n'est pas ce que j'ai vu de mieux sur Amiga. D'abord, le personnage principal est beaucoup trop lent pour être honnête. Certes, les Gremlins sont plutôt rapides et bien dessinés, mais c'est avec Billy qu'on joue, et il se traîne quelque peu. Les digits sonores sont amusantes, reprenant les petits ricanements sarcastiques des gremlins du film. Mais cela ne suffit pas pour rendre ce jeu intéressant, qui n'évolue pratiquement pas d'un tableau à l'autre. Vous devrez résoudre quelques pièges et énigmes pour passer aux étapes suivantes, mais même certaines petites trouvailles n'arrivent pas à tenir notre concentration sur le jeu, et l'on décroche rapidement.

GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	12
MANIABILITE	11

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 200 F ENVIRON

ATOMIC ROBO-KID

EDITEUR ACTIVISION — **ST**

TESTE PAR KAAA • DEJA TESTE DANS JOYSTICK N°9 SUR AMIGA • PRIX: 250 FRANCS ENVIRON • DISPONIBILITÉ: ST ET AMIGA.

Sans prétexte particulier à part affronter l'ennemi et le détruire, Kid, le petit robot guerrier, va se lancer à l'attaque d'une horde de créatures métalliques et dangereuses. Il marche ou il vole dans des cavernes futuristes, en tirant sur tout ce qui se trouve dans son champ de vision. Le Shoot'Em Up classique à scrolling horizontal que nous offre Activision a plus d'un défaut. D'abord, et c'est ce qui choque en premier lieu, c'est la vitesse de déplacement. Quand un sprite mal dessiné avance lentement devant un scrolling saccadé, on a moins tendance à s'éclater que d'habitude. Mais quand en plus on se rend compte que les mauvais graphismes ne sont dotés que de six couleurs au maximum à l'écran, on est carrément refroidi. Disons-le carrément : Atomic Robot Kid, c'est nul.

GRAPHISME 10 • SON 11 • ANIMATION 08
MANIABILITE 13 VERDICT 49%

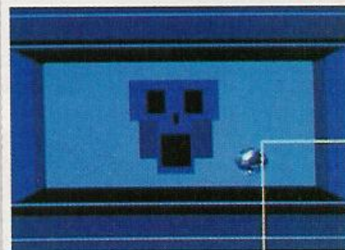


THE LIGHT CORRIDOR

EDITEUR INFOGRAMES — **AMIGA**

TESTE PAR KAAA • DEJA TESTE DANS JOY N°10 SUR ST • PRIX: 260 FRANCS ENVIRON. • DISPONIBILITÉ: ST, AMIGA, PC (TOUS FORMATS).

Dans Light Corridor, votre but est de faire parcourir le plus de chemin possible à votre boule d'acier, dans l'immensité d'un corridor en 3D. En premier plan, vous avez votre raquette carrée, sur laquelle la boule rebondira pour repartir dans le couloir. Pour évaluer l'emplacement de votre boule dans le couloir, alors qu'elle a disparu de votre champ visuel, des sons digitalisés plus ou moins graves vous indiqueront à peu près sa position. Des bonus dispersés un peu partout pourront vous filer un coup de main: une vie gratuite, une raquette autocollante, etc. Découpé en une bonne cinquantaine de niveaux, un code vous sera donné à chaque étape pour y accéder directement le coup suivant. A la fin de la plupart des niveaux, une épreuve vous est donnée dans laquelle vous devrez soit remplir un puzzle en tapant avec votre boule sur toutes les cases, soit autre chose. L'animation du couloir est décevante sur Amiga, ralentissant outrageusement lorsque plusieurs obstacles sont présents à l'écran. Se jouant uniquement à la souris, The Light Corridor est d'une conception carrément géniale, légèrement amoindrie par une réalisation qui aurait pu être meilleure. Il reste néanmoins très intéressant à jouer, ou au moins à découvrir.



GRAPHISME 14 • SON 17 • ANIMATION 14
MANIABILITE 15 VERDICT 89%

tests

Jack Nicklaus'Courses Disks



Alors mon cher, on se retrouve sur le Green? Well, let's go, Sir Accolade.

By Jove, pas la peine de faire des tartines sur Jack Nicklaus Unlimited Golf, il s'agit d'un golf sur PC. Un bon golf, même. La gestion des effets et de la force est assez précise et les séries (le nomb' ed'cannes, milord) suffisamment complète. Bref, histoire de mettre un peu de verdure dans nos cieux hivernaux, Major ChampionShip vous propose 3 nouveaux parcours. Attention, pas n'importe lesquels: jouer à St Andrew n'est pas donné à tout le monde.

St Andrew, Scotland, pour un golfeur, c'est un peu comme Carnac pour un passionné d'égyptologie ou Liverpool pour un fana des Beatles. Le Saint des Saints Andrews, en quelque sorte.

Ah... l'origine du golf... noble et belle chose à mon humble avis, sire. Bien que très controversée, la légende situe la naissance de cette discipline à Saint Andrew. En ces temps lointains, les clans écossais, différenciables aux couleurs des tartans - une par clan et on croise les lignes en cas de mariage - se livraient à une guerre farouche. Ces hommes, rudes et vaillants combattants non dépourvus d'un sens de l'humour que je qualifierai de britannique si ce n'était insultant, avaient pour habitude, histoire de se détendre, de jouer avec les têtes de leurs ennemis morts. Il est très intéressant de noter que les rites funéraires du monde archaïque avaient en commun le... hein? Ah oui, pardon. Donc, Major ChampionShip Golf. Remarquez, on dit que le rugby a la même origine et que. Je ne dis plus rien, d'acord.



En plus de St Andrew, il est possible de jouer aussi à Medinah, au célèbre Medinah Country Club, sur le non moins prestigieux parcours N°3 que les membres de la Jet Set se doivent de fouler au moins une fois dans leur vie. Remarquez, Shoal Creek de Birmingham - Birmingham Alabama - est aussi au top ten des greens à visiter.

N'empêche, je préfère l'Ecosse. Rien que pour le climat, c'est beaucoup plus rafraîchissant de jouer en Ecosse: y a un vent à décorner un policeman, alors du coup, la balle part dans tous les sens. Un coup de "wood" un peu leste et hop, voilà le golfeur, tel Edith cherchant le corps d'Harold après la bataille d'Hasting, le nez dans la tourbe à la recherche de sa balle. C'est pas compliqué, St Andrew, c'est le vent du large en permanence, des arbres, des rivières, des bunkers. La totale.

Une autre fois, n'empêche, faites-moi penser à vous entretenir des rites funéraires dans le monde archaïque maritime, c'est absolum... Oh, flûte, plus de place.

PC
70%

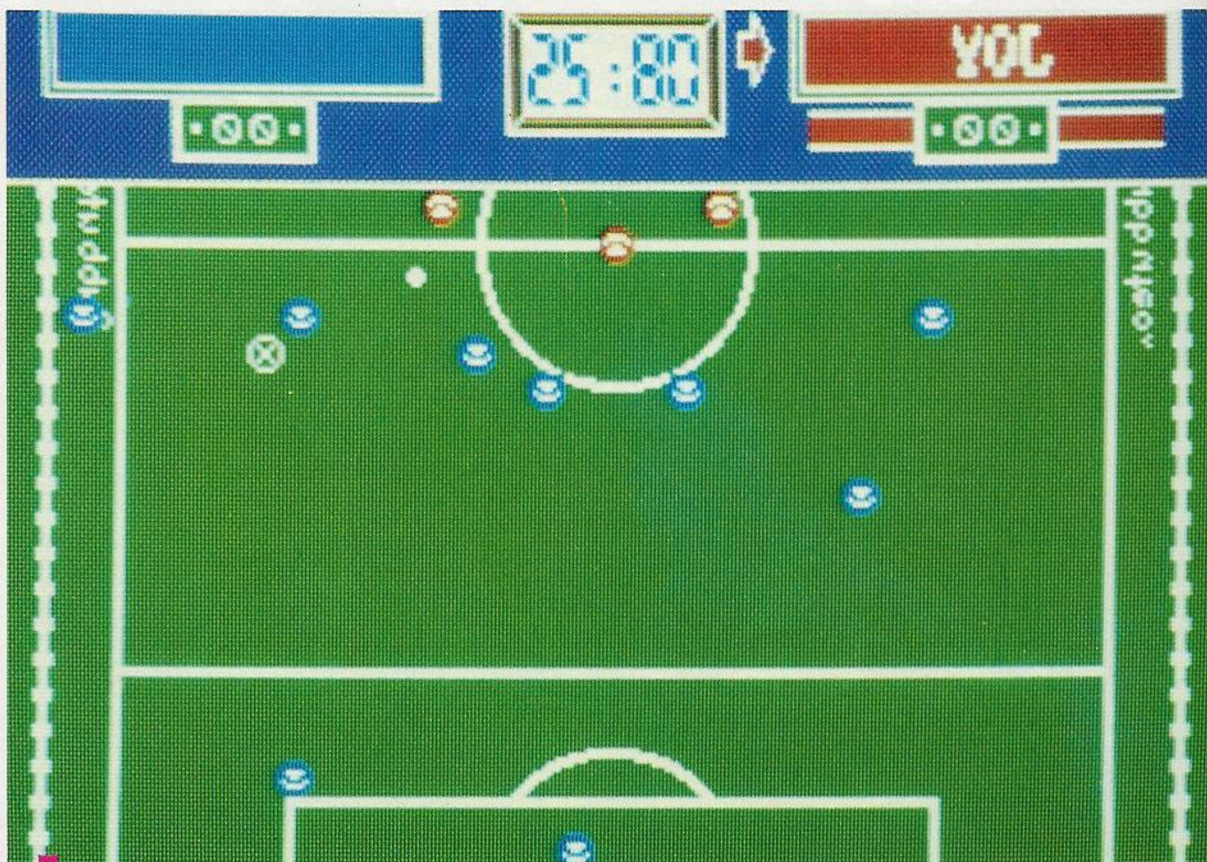
Question technique, ce "course disk" n'est pas très différent du programme. Il est assez similaire, même. Allez, on va carrément prendre position: c'est pareil, mais avec d'autres terrains. Bref, même son (moyen), même graphisme (de moche à super, ça dépend de la version), même maniabilité (maniable). Ne comptez pas sur moi pour déclencher une guerre du golf.

Sean Mac Moulinex

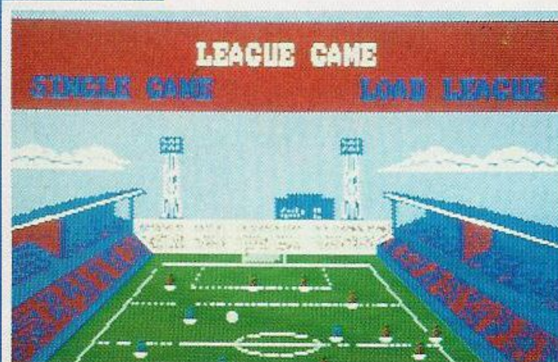
GRAPHISME (CGA/EGA/VGA)	14
SON	12
ANIMATION	12
MANIABILITE	17

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 119 F ENVIRON

Après les simulations sportives, Electronic Zoo invente la simulation de simulation sportive. C'est dire si ils détestent courir.



Subbuteo



Il vous suffit de prononcer le mot Subbuteo, et aussitôt, mon esprit est assailli de souvenirs riches en émotions et en amitié. Car les Subbuteo sentent bon le mercredi après-midi, quand y a pas classe. Le Subbuteo sent bon les engueulades avec les copains, «Ouais, j't'ai vu, t'as bougé le joueur, t'as pas l'droit, j'te cause plus». Oui, tout ça c'est de la nostalgie, et c'est bon.

Mais peut-être n'avez-vous pas eu la chance de pratiquer ce sport de l'index, ce sport qui ne sent pas les vestiaires, la sueur et les chaussettes. Pour vous, donc, je vais expliquer rapidement le principe de jeu.

Le Subbuteo est une simulation de football. Le terrain est en tissu, les joueurs sont de petits personnages collés sur des demi-sphères, et le ballon est en plastique creux, pour être plus léger. Les joueurs donnent des pichenettes avec le doigt dans les personnages afin de frapper le ballon, et, bien sûr, de mettre des buts dans les cages adverses. Pour ce qui est des règles, ce sont les règles de base du football, plus quelques-unes propres au Subbuteo (comme par exemple devoir passer son tour quand on a pas touché le ballon).

Bref, l'adaptation du Subbuteo sur ordinateur était un pari difficile, car il est loin d'être évident qu'un jeu de table garde son intérêt une fois passé sur un écran d'ordinateur. Je crois pouvoir dire que le pari est gagné.

CPC 52%

Les programmeurs d'Electronic Zoo ont décidé de garder l'esprit du jeu plutôt que de faire une performance technique. Et ils ont eu raison car Subbuteo sur CPC est un jeu simple dans sa réalisation, mais amusant et plaisant.

Les menus de départ, sur fond musical svp, vous permettent de choisir de jouer une partie simple ou de faire un championnat. On peut jouer seul contre l'ordinateur, ou engager une compétition qui fera s'affronter jusqu'à huit joueurs humains. Ramenez tous vos potes à la maison, c'est votre mère qui va être contente. Le terrain et les joueurs sont vus d'au-dessus, le joueur choisit quel personnage déplacer, grâce au joystick ou au clavier, puis indique la direction, la puissance et l'effet donné à son tir. L'utilisation de Subbuteo est vraiment très simple. En mode championnat, il est bien sûr possible de sauvegarder la partie en cours de route.

Une mauvaise note pour conclure, à part la musique des menus, et les quelques coups de sifflet pendant le jeu, il n'y a aucun autre son. Dommage, mais Subbuteo sans être un jeu superbe est à conseiller au fan de ce sport à part entière, ou à ceux qui veulent le découvrir par ordinateur interposé.

Seb

GRAPHISME	12
SON	10
ANIMATION	13
MANIABILITE	12

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET CPC
PRIX :150 F ENVIRON CPC Disk, 120 F ENVIRON CPC K7, 250 F ENVIRON SUR ST ET AMIGA

ACTION, ARCADE, SPORT, REFLEXION, SIMULATION, UNE COLLECTION COMPLETE!

LA COLLECTION 2

ocean

LES 11 MEILLEURS LOGICIELS POUR AMSTRAD CPC!

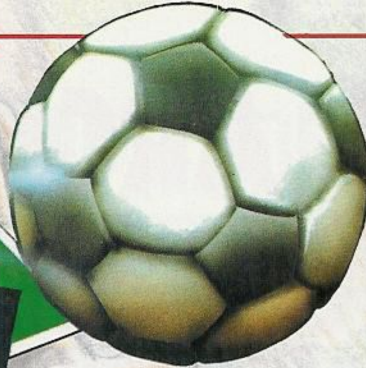
TOUS LES GRANDS SUCCES SUR AMSTRAD

LES PLUS GRANDS HITS SUR AMSTRAD



ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675

KICK OFF 2



UNE NOUVEL
DANS LES S
DE FO





UN RYTHME A VOUS COUPER LE SOUFFLE
UNE PASSE PARFAITE AU PIXEL PRÊT
SUPERBES STRATÉGIE ET JOUABILITÉ

KICK OFF 2 a apporté de grandes améliorations à Kick Off, qui a reçu le prix du meilleur jeu de l'année au Royaume-Uni et bien d'autres prix en Europe. Beaucoup de nouvelles options sont venues se rajouter à celles qui ont enthousiasmé tous les passionnés de football.

• Un terrain plein écran avec un scrolling multi-directionnel, les joueurs ont une taille proportionnelle au terrain.
• Une option à 1 ou 4 joueurs (sur Atari ST et Amiga uniquement).
• Une option de jeu où deux joueurs font équipe. Chaque joueur possède une combinaison unique d'attributs et de qualités (la passe, le tir, etc).
• Un bon contrôle joystick pour dribbler, faire une passe, tirer et utiliser diverses tactiques.
•Lors d'un coup franc, vous pouvez contourner le mur défensif ou tirer dessus.
• 9 types de corner, vous contrôlez entièrement la puissance du tir. Les dégagements peuvent être longs ou courts.
• Vous pouvez sélectionner l'équipe, choisir les remplaçants et la tactique de jeu.
• Des matchs de coupe et des matchs de ligue, comprenant des prolongations, des penaltys, etc...
• Vous pouvez sauvegarder, éditer et sauvegarder l'action au ralenti puis créer un Golden Disk (CBM et C64).
• Vous pouvez importer des équipes de Player manager et choisir soit un match aller, soit un match de ligue.
• Des cartons rouges, des cartons jaunes, 16 arbitres différents, et de très nombreuses caractéristiques qui recréent vraiment l'atmosphère d'un match.

AMIGA - EXP AMIGA
PC (AT & XT Turbo - EGA & CGA)
C64D - AMSTRAD

PLAYER MANAGER : un joueur de niveau international devient directeur sportif d'une équipe de troisième division. Sa mission est simple : il doit amener l'équipe à un niveau digne de ses anciens jours de gloire.

Son succès dépendra de ses qualités de joueur et directeur sportif, il faudra qu'il choisisse la bonne tactique, qu'il achète les joueurs. En deux mots, c'est à lui de constituer une équipe de top niveau.

• Une option innovatrice qui vous permet d'élaborer et d'implanter vos propres tactiques.
• Plus de 1000 joueurs différents. Chacun d'entre eux possède une combinaison unique d'attributs et de qualité.
• Des transferts très vivants. A vous de vous battre pour conclure le meilleur marché possible.
• 4 ligues et une coupe.

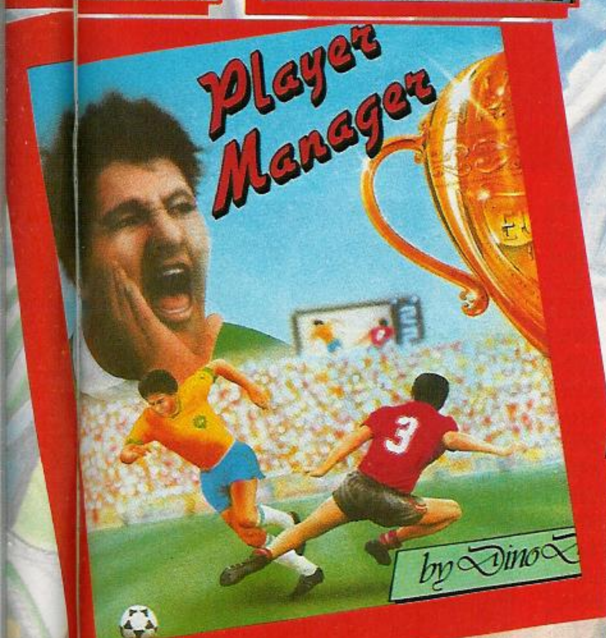
Player Manager vous propose de partager la vie quotidienne d'un manager, ses succès et ses échecs, ses espoirs. Il s'agit d'une véritable approche de la vie d'un directeur sportif et de celle d'un footballeur professionnel.

AMIGA - ST

Disponible dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente

EL LE DIMENSION
S SIMULATIONS
OOTBALL





THE FINAL WHISTLE
AMIGA - ST

Kick Off 2 prend un nouvel envol, un jeu plus exigeant pour des joueurs de plus en plus professionnels...

2 kits supplémentaires

Avant de sélectionner une équipe, vous pouvez consulter les divers attributs et compétences des joueurs.

Une véritable innovation pour les corners, vous contrôlez complètement la puissance, la hauteur et la trajectoire de votre tir.

Une très nette amélioration pour les remises en jeu et les pénaltys.

Un nouveau mode de jeu où deux joueurs font équipes : le joueur n° 1 contrôle le footballeur le plus proche du ballon de foot tandis que le joueur n° 2 contrôle le gardien de but.

Une nouvelle qualité, le flair, est attribuée au joueur. Un joueur avec un haut degré de ''flair'' essaiera de marquer un but en solo.

4 nouveaux terrains - bosselé - verglacé - boueux - hors ligue

et bien plus...

WINNING TACTICS : un éventail de tactiques que vous pourrez réutiliser dans Player Manager et Kick Off 2. Des explications détaillées.

RETURN TO EUROPE : trois coupes européennes. La coupe de l'UEFA, la coupe Européenne, la coupe des clubs champions.

GIANTS OF EUROPE : les meilleurs équipes européennes sur un seul disque.





Distribué par **UBI SOFT**
8-10, rue de Valmy - 93100 Montreuil-s/-Bois
Tél. (1) 48 57 65 52

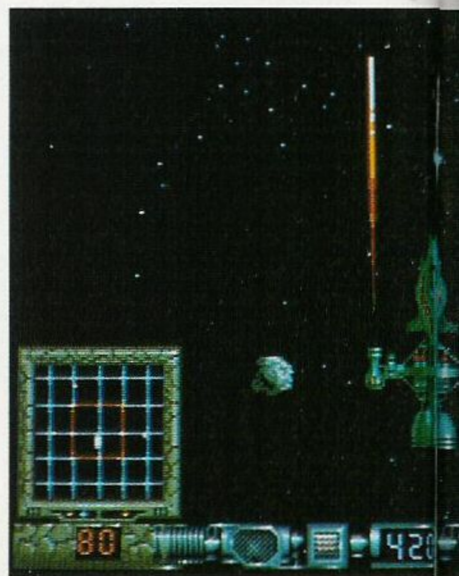


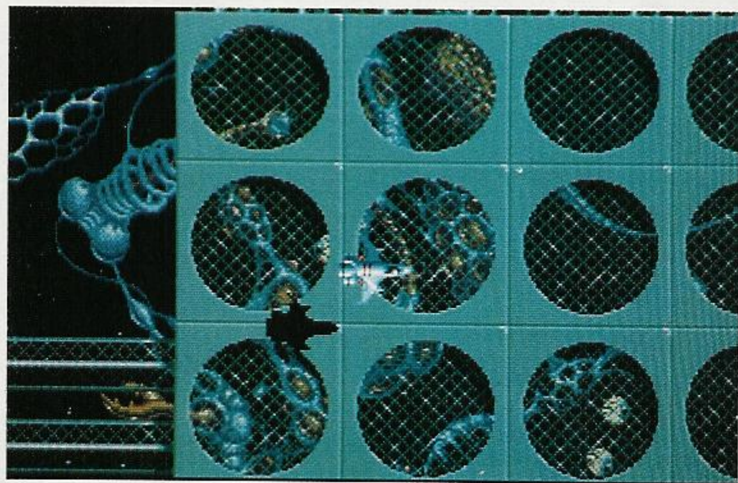
Awesome

Grâce à Psygnosis, vous allez vivre un des plus fabuleux voyages interstellaires qu'il soit possible de faire, en pillant, volant et violant tout sur votre passage.

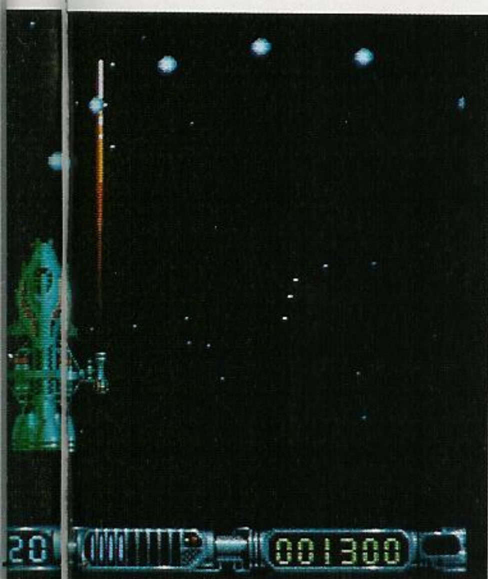


Vous et vos hommes êtes à bord d'Elapidae, un vaisseau stellaire indépendant, qui parcourt l'univers de planète en planète à la recherche de vaisseaux et d'endroits à dévaliser. En gros, vous êtes des pirates, et votre seul objectif est de récolter un max de thunes dans le système Octarien avant que celui-ci n'explose, catastrophe qui devrait arriver incessamment sous peu. Les planètes à visiter et à piller sont au nombre de huit, chacune d'elles ayant sa particularité propre. Vous pourrez ainsi visiter un monde forestier, un monde de volcans, un autre de glace, etc... Le jeu se divise en trois parties distinctes: les combats à bord de votre vaisseau lorsque vous vous situez entre les planètes, les combats sur les planètes que vous devrez parcourir à pied avec une réserve d'oxygène décroissant dangereusement, et le marchandage dans le cœur des planètes, durant lesquels vous pourrez acheter des armes, et accepter des missions pouvant vous rapporter pas mal de brouzoufs. Tout est une question de négociation, finalement. Lorsque vous combattez dans l'espace, vous verrez votre vaisseau d'en haut, avec l'espace et les ennemis tournant autour à la façon du "rotoscape", sauf qu'en plus il va en avant et en arrière. Ce qui donne une vision des combats tout à fait sympathique, rapide et extrêmement bien foutue. C'est au joystick que vous réalisez toutes ces manipulations, avec une aisance déconcertante. Non seulement c'est hyper-intéressant comme conception, mais en plus c'est d'une jouabilité enfantine. Ensuite, lorsque vous arriverez devant une planète, il faudra souvent (pas toujours), affronter le serpent gardien des lieux. C'est un énorme dragon chinois fonçant sur vous qu'il faut toucher un certain nombre de fois avant de le voir se disloquer en plusieurs morceaux. Cette fois-ci, vous voyez votre vaisseau de derrière, avec les énormes sprites du monstre qui arrivent sur votre face. C'est fabuleusement beau. Pour les combats sur les planètes, c'est encore une fois vu de haut, mais le décor ne tourne pas autour de vous, c'est vous qui vous baladez dans des chemins labyrinthiques à la recherche de l'entrée de la planète. Comme vous pouvez le constater, pratiquement toutes les formes d'ar-





cade sont réunies dans ce seul jeu, dont les graphismes sont splendides, et aussi nombreux que différents. En plus de tout cela, qui suffirait à faire de ce jeu un top, une musique digitalisée est présente durant toute l'action, et une page de présentation à la "Star Wars" vous fera tomber de votre chaise tellement elle est belle. Beaucoup moins difficile que la plupart des Psygnosis, Awesome est un soft incontournable qui éblouira les plus exigeants.



AMIGA
93 %

C'est fa-bu-leux. Les graphismes sont d'une finesse et d'un réalisme saisissant, l'animation est carrément parfaite et les sons vous en mettent plein les oreilles. Les séquences de combat sont suffisamment courtes pour ne pas lasser le joueur, et changent du tout au tout d'une étape à l'autre. Un double drive est tout de même recommandé pour ne pas avoir la contrainte de changer souvent de disquette (il y en a trois). Dans la boîte grand format, un tee-shirt est fourni avec, qui complètera parfaitement votre collec' depuis Shadow Of The Beast. Psygnosis nous éblouit, nous distrait et nous habille. Que demander de plus? (oui, je sais, des gonzesses. Mais je vous ai déjà dit que c'était pas possible, alors n'insistez pas).

Artemus

GRAPHISME	18
SON	17
ANIMATION	18
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR AMIGA
PRIX : 350 F ENVIRON



tests

Drakkhen

Le monde des hommes est menacé par les dragons, et Infogrames vous envoie le sauver, vous et trois compagnons, car vous êtes les plus grands héros que la Terre ait porté.



La situation est grave, très grave, la magie a disparu, les mages les plus puissants et les prêtres investis de pouvoirs divins se sont retrouvés du jour au lendemain privés de toute étincelle de magie, incapables même d'allumer une bougie à un mètre de distance. Et alors, me direz-vous, ce n'est pas une catastrophe, on vit très bien sans miracles, et ça leur rabattra leur caquet à tous ces magicaillons qui se croyaient de descendance divine. Eh bien si, sur notre monde, la magie est essentielle et tout est construit dessus, sur chaque grand bateau il y a un mage des vents sans lequel le navire ne peut même pas se diriger, les récoltes sont garanties par les mages du temps, qui empêchent les hivers trop rudes et les étés trop torrides. Les années qui viennent seront noires et destructrices sans magie. Et tout cela par la faute de qui, d'un paladin bien sûr, d'un preux paladin qui n'écoutant que son courage, et pas du tout son intelligence, a eu l'idée saugrenue d'aller tuer le dernier des dragons, bien tranquillement endormi depuis des millénaires dans sa grotte, et qui ne faisait de mal à personne. Une fois le dernier des dragons mort, l'ancienne prophétie s'est réalisée et la magie a disparu avec lui. Mais attendez, ce n'est pas tout, le grand draconien, avant de passer de vie à trépas a eu le temps de prononcer une derniere phrase: «Anhar drakkhen aghnahir hurthd !» qui condamne la race humaine à la disparition, remplacée par une race de draconiens. Et cette prophétie est en train de s'accomplir, car un vaisseau est revenu des mers de l'ouest en apportant de bien étranges nouvelles sur un continent qui vient de sortir de l'océan et qui abrite des draconiens par millions, prêts à déferler sur le monde. Il ne reste qu'un mince espoir à la race humaine, retrouver la légendaire neuvième larme du dieu dragon, celle qui permettra la paix entre les humains et les draconiens. Quatre héros ont été choisis pour cette quête de la derniere chance, vous en faites partie.





PC
85 %

Drakkhen est un superbe jeu de rôle médiéval où vous dirigez quatre personnages à la recherche d'une gemme légendaire, sur le continent des draconiens. Ces quatre personnages sont très classiquement guerriers, prêtres, magiciens ou éclaireurs. La plus grande partie de l'écran est occupée par une vue en perspective. A gauche on a les caractéristiques des quatre personnages, on peut d'ailleurs afficher la feuille de personnage entière en cliquant sur un des personnages. En bas à gauche, les armes et le choix des sorts, qui sont toujours considérés comme des armes, en bas au milieu, la zone de dialogue, en bas à droite, les icônes d'action. Il y a deux modes, le mode de déplacement, où on ne voit pas les personnages, et où on ne fait que se déplacer dans le pays, en 3D s'il vous plaît, le plus magnifique déplacement 3D que j'ai jamais vu, souple et fluide, avec un paysage magnifique, ce qui ne gâte rien. Le mode action, où les personnages sont visibles et agissent, pour examiner des objets, les prendre, discuter avec des personnes rencontrées et bien sûr se battre. On passe d'un mode à l'autre en appuyant sur Enter. Total, on a un jeu facile à manipuler, quasiment uniquement dirigé à la souris. Un jeu graphiquement superbe avec une magnifique 3D et des paysages superbes, qui passent par toutes les couleurs de la journée au fur et à mesure que passent les heures. Un jeu peut-être un peu trop simple dans la magie, les combats et les actions, on se sent un peu à l'étroit dans les actions limitées qu'on peut réaliser. Un jeu avec un très bon scénario, qui change du paladin, la veuve et l'orphelin. En résumé, un jeu superbe qui mérite le détour.

Duy minh

GRAPHISME	16
SON	12
ANIMATION	19
COMPLEXITE	15

DISPONIBLE SUR AMIGA, ST ET PC.
PRIX : 250 F ENVIRON.

tests

Des cailloux volants, des plantes-ballon et des extra-terrestres philosophes. Tout cela est à votre portée grâce à Accolade.



Altered Destiny

La grande aventure, ce n'est pas exactement ce que vous recherchiez ce soir-là. Vous aviez plutôt envie de passer un bon moment avec votre petite amie qui justement avait acheté un déshabillé, très déshabillé, pour l'occasion.

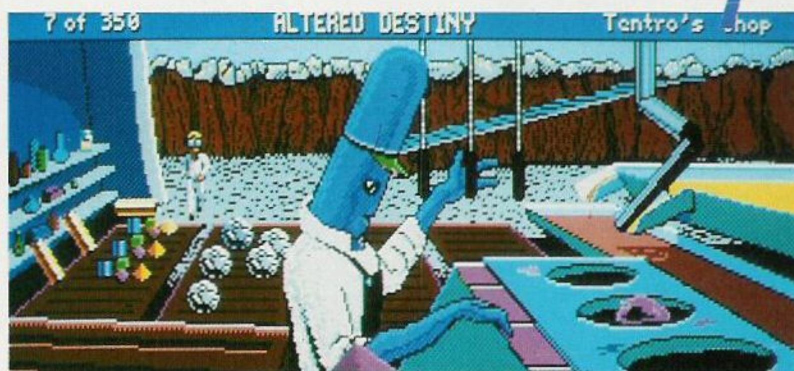
Mais voilà, on ne choisit pas toujours. Votre erreur était pourtant bien simple, en allant chercher votre télé que vous aviez donné à réparer, vous vous êtes aperçu qu'elle avait été emportée par quelqu'un d'autre, un peu taillé comme Conan.

Qu'à cela ne tienne, vous avez pris la sienne à la place et ce soir-là, en l'allumant, vous avez été absorbé par l'écran. Vous vous êtes retrouvé à flotter dans l'espace intergalactique, en pyjama et pantoufles, face à un être nébuleux au nom improbable de JonQuah.

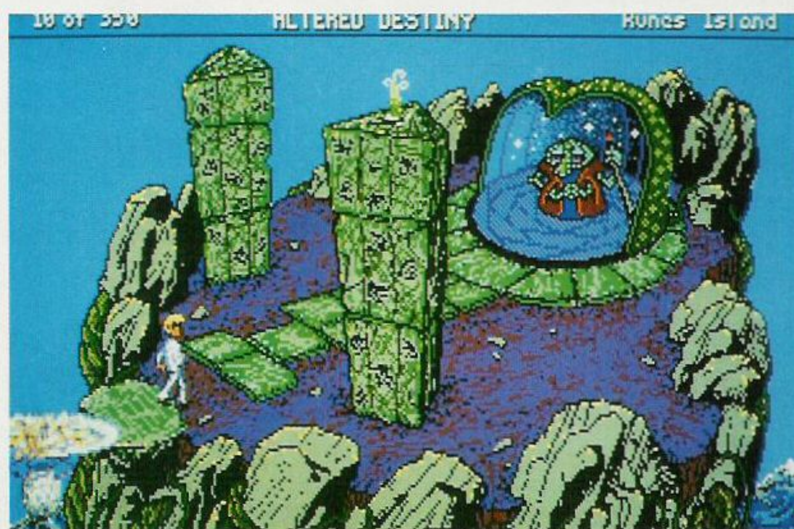
Celui-ci, conformément au comportement des êtres nébuleux, vous a alors expliqué que vous deviez sauver un monde menacé par un grand méchant équipé d'un joyau de lumière lui donnant ses pouvoirs. Vous seul, choisi pour votre expérience et votre carrure, et possesseur de la bonne télé, pouvez faire l'affaire.

Il vous souhaite bonne chance et vous vous retrouvez sur un monde inconnu avec pour mission de trouver le joyau.

Bien bizarre ce monde, avec des rochers volants, juste retenus par des lianes, des plantes flottant dans les airs, des créatures dont vous avez bien du mal à dire si ce sont des animaux ou des végétaux, et des







extraterrestres au comportement étrange.

Bon, il suffit de retrousser son pyjama et d'y aller, sinon vous ne serez jamais rentré pour vous occuper de votre copine. Mais alors, par où commencer cette aventure, pas la peine de prendre le petit escalier quasiment invisible que vous voyez dans le premier écran, perdu dans les lianes, il ne sera praticable qu'après que vous aurez trouvé le bon ustensile beaucoup plus tard.

Allez plutôt à droite voir la caverne de l'armurier, cette brave créature qui fabrique des épées à mains nues et manipule l'acier comme de l'argile. Prenez-lui une hache, cela ne le gêne pas, et allez donc jusqu'à lui demander de faire une petite cage, il vous la fera avec plaisir. Après, vous pouvez aller voir le fabriquant d'informations en contrebas, je n'ai pas trouvé s'il servait à quelque chose. Ensuite allez de nouveau vers la droite vers le bout de l'île flottante et avancez jusqu'au bord de la falaise, vous verrez alors apparaître une plante curieuse, ayant la forme d'une plateforme flottante, et grimpez dessus sans crainte, elle vous emmènera vers l'île flottante voisine où vous serez reçu par un sage vénérable auquel vous pourrez poser toutes les questions que vous voudrez et dont beaucoup trouveront réponse. Après ça, ce sera à vous de jouer et de vous débrouiller dans ce monde onirique.



PC
88 %

Altered Destiny est une superbe réalisation d'Accolade dans le domaine des jeux d'aventure 3D animés. Il ressemble d'ailleurs à s'y méprendre à un Sierra, tellement la manière de jouer est identique. On passe de tableau animé en tableau animé, par contre tous les ordres sont données en les tapant au clavier: "look under rock" par exemple, du grand classique. La réalisation est superbe, surtout en VGA (le jeu peut aussi se jouer en CGA et EGA), et le son doit être magnifique également pour les heureux possesseurs d'une carte sonore AdLib ou apparenté. Par contre il va vous falloir faire un nettoyage des programmes résidents pour pouvoir jouer, car Altered Destiny prend de la place en mémoire. Le scénario est génial et humoristique, parce que le héros, citadin malingre moyen est placé dans des situations réservées à Conan, dont il doit se sortir. On est également totalement dépaysé car, sur cette planète étrangère, même ce qui a l'air le plus normal peut réagir de façon bizarre, surveillez bien votre pyjama...

Duy Minh

GRAPHISME	18
SON	14
ANIMATION	18
COMPLEXITE	16

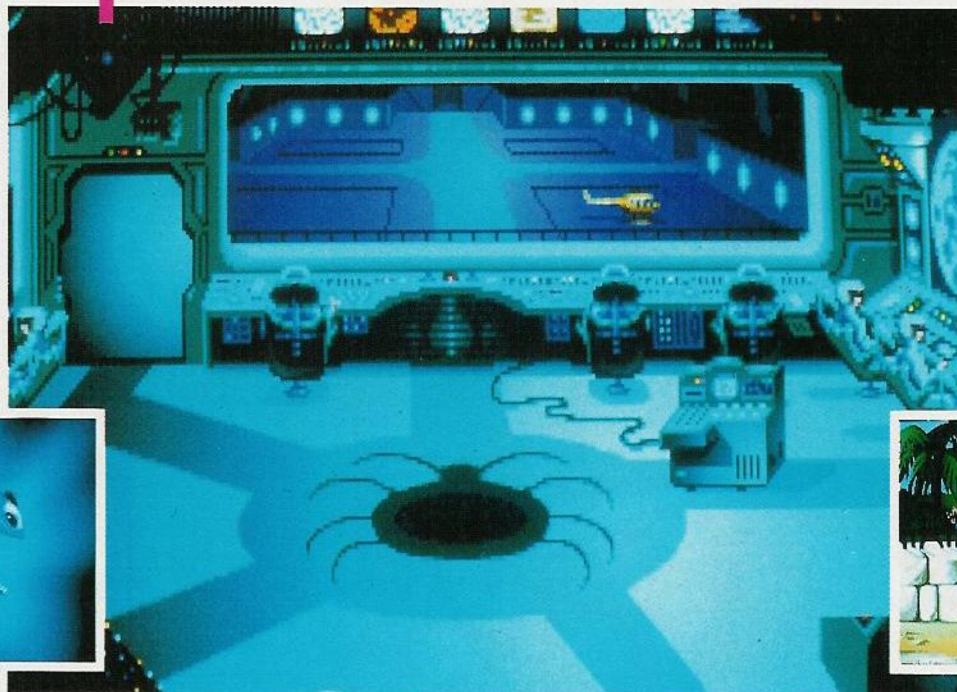
DISPONIBLE SUR PC TOUS FORMATS. AMIGA EN FIN D'ANNEE.
PRIX : 250 F ENVIRON

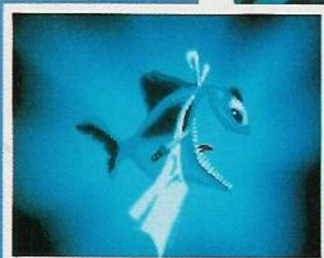
tests

Opération Stealth

seconde pour prendre l'avion en direction de ce petit pays d'Amérique du sud.

C'est là que l'aventure commence, à l'aéroport d'arrivée. Je ne peux pas vous en dire plus car ce serait dévoiler l'histoire qui est pleine de rebondissements (mais vraiment pleine. Jusqu'à la gueule), mais sachez que vous allez voir du pays, et toute votre intelligence, votre force, et votre adresse seront nécessaires pour retrouver la trace du Stealth. Retrouver la trace et sauver le monde... Mais n'en disons pas plus.







John Glames est le plus grand, le plus fort, et surtout, le meilleur agent secret de sa génération. C'est forcément vrai, puisque c'est lui-même qui le dit. Remarquez, il va une fois de plus avoir l'occasion de prouver qu'il est très doué, vu que la mission qui l'attend est loin d'être des plus faciles. Le Stealth, l'avion le plus perfectionné de l'aviation américaine, a été dérobé. L'habituelle parano orientée Est de la maison blanche fait penser à ses dirigeants que c'est un coup du KGB. C'est toujours eux, dans les films, y a pas d'raison que ce soit pas eux cette fois. C'est logique ça, c'est réfléchi et intelligent, non? Toujours est-il qu'on vous envoie, vous, John Glames, pour le retrouver. Un de vos contacts au Santa Paragua vous ayant indiqué qu'il avait un début de piste dans ce pays, vous n'avez pas hésité une



Delphine (Software) vient d'accoucher d'un nouveau bébé. Il mesure 3 pouces et demi et pèse quelques milliers de Kilo-octets. Son petit nom est Opération Stealth.

PC
86 %

Opération Stealth est un des jeux les plus beaux qu'il m'ait été donné de voir sur PC en VGA. L'utilisation des 256 couleurs est vraiment parfaite. Les graphismes, qui existaient déjà sur d'autres bécanes, ont été refaits pour tirer partie de cette carte graphique. Le résultat est tout ce qu'il y a de plus agréable, les décors sont fins, et bourrés de dégradés. Voilà pour ce qui est des graphismes. En ce qui concerne le mode de fonctionnement du jeu, c'est le trip habituel de Mr Delphine Software: la cinématique. Vous indiquez, grâce à la souris ou au clavier, ce que vous voulez que le personnage fasse. En pointant une porte, et en sélectionnant, grâce aux menus déroulants, l'option à actionner, la porte s'ouvrira, par exemple. Ce mode d'utilisation déjà utilisé pour Les voyageurs du temps (du même éditeur), a été amélioré ici. Il n'est plus utile d'être près d'un objet pour le sélectionner. Tout passe en douceur, le joueur n'a quasiment pas de limites, à condition, évidemment, qu'il n'ait pas envie de sortir du scénario prévu par les programmeurs. Tiens, parlons brièvement du scénario. Il y a tout ce qu'il faut, et c'est rare. Le jeu est composé de plus de 80 tableaux, dont 4 phases d'arcade telles des labyrinthes, ou des poursuites sur la mer en 3D. Les animations des personnages sont bien faites, et les personnages dirigés par l'ordinateur donnent vraiment l'impression de faire ce qu'ils veulent.

Opération Stealth existe pour toutes les versions des cartes graphiques PC, et il gère aussi les cartes sonores telles Ad Lib, Sound Blaster ou MT 32. Les musiques sont d'ailleurs superbes, et présentes dans tous les lieux en plus des bruitages.

Les fanas d'aventure ne peuvent pas laisser passer Opération Stealth, ce serait une faute grave, qui, il me semble, est punie de la peine de mort dans certains pays. Enfin je suis pas sûr. Renseignez-vous.

Seb

GRAPHISME	18
SON	18
ANIMATION	16
DIFFICULTE	15

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET PC TOUS FORMATS
PRIX : 300 F ENVIRON sauf PC VGA (256 couleurs) 350 F ENVIRON

LA BANDE A PICSOU

LA RUEE VERS L'OR

AVENTURE!

EXOTISME!

ACTION!

DANGER!

EMOTIONS FORTES!

Relevez le dernier défi que vous lance Disney... dans une course folle autour du monde, partez à la recherche de la fortune et de la gloire pour devenir le plus riche du monde! Pour participer à cette aventure, vous devrez rassembler tous vos talents et votre courage.

PICSOU SERA-T-IL LE CANARD DE L'ANNEE?



DISNEY SOFTWARE

Disponible sur Amiga® - PC / PS - Atari® ST - Commodore 64 - Amstrad® CPC / CPC+ / GX 4000 - Spectrum®

Au risque de finir au bout d'une corde, Lucasfilm Games vous apprend comment devenir un vrai pirate.

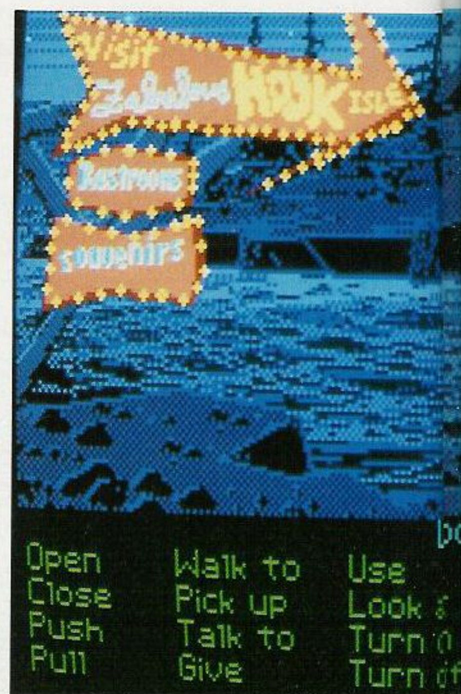


The Secret of Monkey Island



L'action se déroule dans les Caraïbes, sur la petite île de Mêlée, repaire de pirates et de forbans en tous genres. Le petit Guybrush Treepwood est bien décidé à faire carrière parmi les frères de la côte. Il demande conseil au chef des pirates qui, entre deux rasades de rhum, consent à l'engager parmi son équipage s'il réussit trois épreuves: se procurer un sabre et en apprendre le maniement, devenir un fieffé voleur et trouver un trésor. Mais auparavant, il devra gagner de l'argent en devenant homme-canon au cirque, et emporter une quantité d'objets pour amadouer le Troll qui barre l'accès au pont ou se débarrasser des chiens qui gardent la résidence du gouverneur.

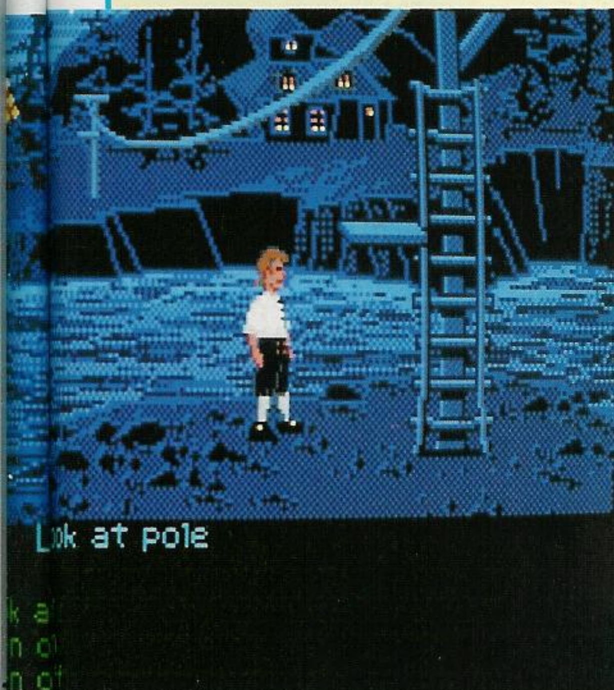
Il devra aussi se méfier d'un shérif particulièrement collant et rencontrer une quantité de personnages hauts en couleurs (l'artiste et son rat, un prisonnier qui clame son innocence, un sorcier vaudou...). L'apprenti-pirate se rendra compte assez rapidement qu'un mystère plane sur l'île. Un vaisseau fantôme ancré tout près d'un fleuve de lave et son équipage de spectres n'y est pas étranger.





On retrouve dans Monkey Island le principe qui avait fait le succès de Zak Mac Kraken: toutes les actions s'effectuent en cliquant sur l'un ou l'autre des douze mots-clé. En explorant l'image avec la souris, l'un de ces mots se met en surbrillance. On peut alors le sélectionner, lui ou un autre. Pour les dialogues, le choix est fait à partir de quelques phrases toutes prêtes pleines d'humour à différents degrés, un genre où les américains sont passés maîtres depuis les Marx Brothers. Finies donc les galères syntaxiques car, même avec une connaissance moyenne de l'anglais, on peut jouer très facilement (ce genre de soft offre une bonne occasion de se perfectionner dans la langue). Le jeu commence près d'un point de vue où veille une vigie myope. Pas très loin on voit toute l'île et l'emplacement des différents lieux: le village, la maison du gouverneur, un cirque dans une clairière, la minuscule île du Singe, etc... Les déplacements du héros et de quelques pirates y sont aussi visualisés. Dans la plupart des tableaux en extérieur, un scrolling, des perspectives accentuées et des effets de profondeur rendent le jeu très fluide, donc très vivant. Deux actions peuvent être combinées en un seul clic, aller vers une porte et l'ouvrir par exemple. Ces raccourcis qui permettent de jouer instinctivement font que l'on s'identifie complètement au personnage. La logique est parfois malmenée: entrez par une porte et vous voilà instantanément projeté de l'autre côté de la rue. Mais peut-être est-ce là un autre mystère de l'île... La logique interne du jeu, en revanche, est élaborée: si vous revenez quelque part, il sera tenu compte de l'impression qu'aura laissé votre première visite. La progression, de plus, n'est pas linéaire; comme il existe plusieurs moyens de résoudre une énigme, le jeu ne risque pas d'être répétitif. Un mot encore sur les graphismes typiquement Lucasiens, les gags (une mouette très marrante, une pub pour Loom faite par un pirate) et la musique reggae qui accompagne de nombreuses séquences si vous avez une carte sonore (c'est le moment de tester l'Ad Lib dont nous parlons dans ce numéro). Vraiment somptueux, Monkey Island est un petit chef-d'œuvre qui fera le bonheur de tous ceux qui avaient rêvé de «l'Ile au Trésor».

BôTGV

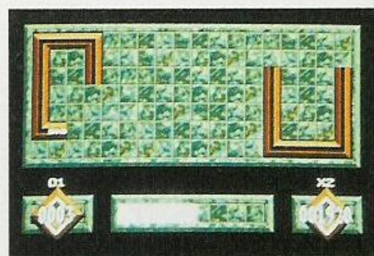


GRAPHISME	18
SON (Ad Lib)	17
ANIMATION	17
COMPLEXITE	14

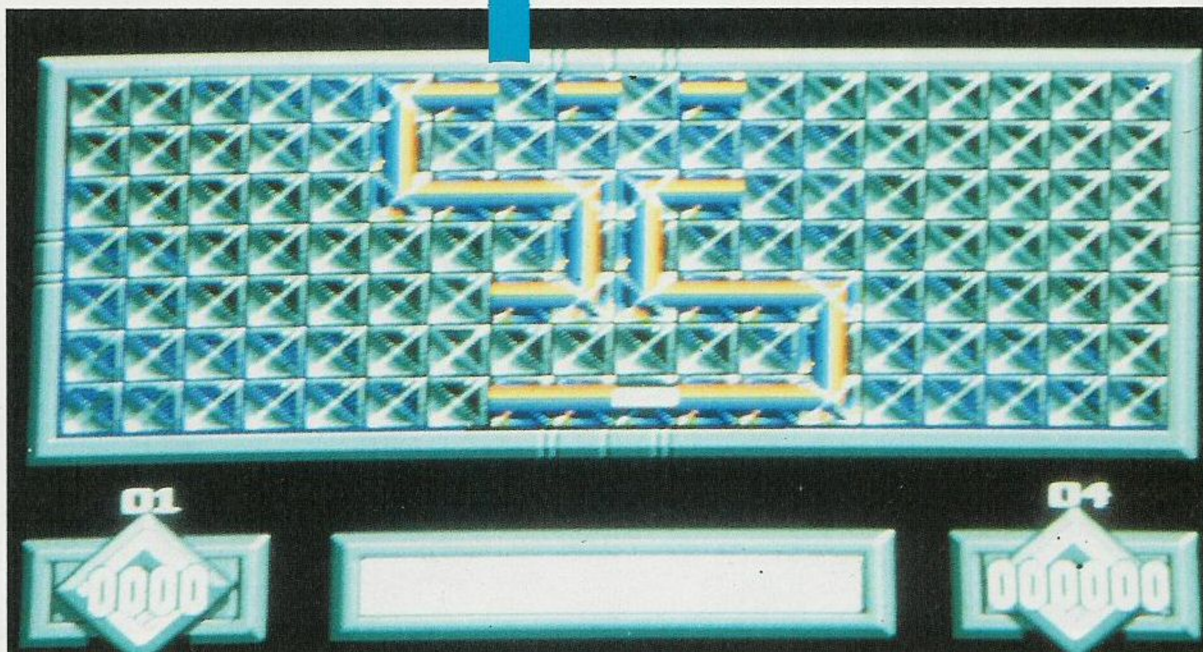
DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 300 F ENVIRON

tests

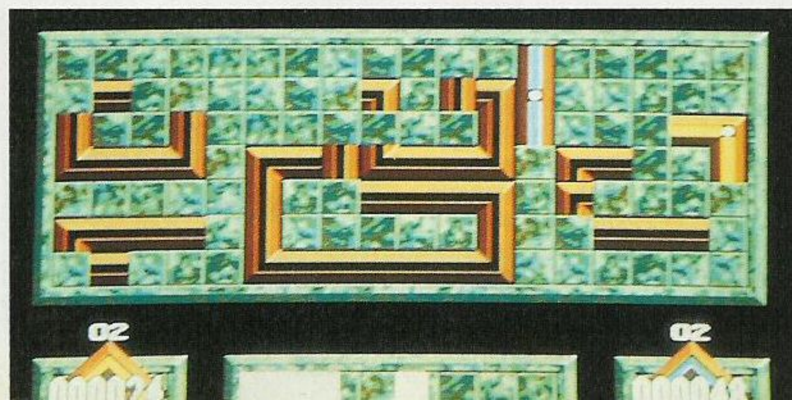
Loopz



Audiogénic, qui n'est pas un des éditeurs les plus connus dans ce bas monde de bits et de microprocesseurs, nous sort un casse-tête non dénué d'intérêt.



Dans un tableau quadrillé, vous allez devoir placer des tubes, afin de réaliser des circuits fermés. Les formes apparaissent au hasard sur le tableau, et votre but est de rendre le tableau complètement clean, sans rien dessus. Ça paraît simple, mais là où le jeu se corse, c'est que vous n'avez que dix petites secondes à chaque fois pour la placer. Vous commencez donc une forme, et pour peu que la dernière pièce attendue pour la fermer ne soit pas du tout ce que vous espériez, vous n'avez pas beaucoup de temps pour réfléchir et vous la posez n'importe où. Ce qui veut dire que vous êtes obligé de faire un circuit avec elle, et de le fermer. Visuellement, on ne peut pas s'empêcher de le rapprocher de Pipemania, puisque le principe est pratiquement le même, sauf que dans l'un il faut réaliser le plus grand circuit possible, et que dans l'autre un tout petit suffit, pourvu qu'il se ferme et qu'il disparaisse. Une autre différence aussi, c'est l'impossibilité de remplacer une pièce par une autre, ce qui vous oblige à calculer comme un malade et à une rapidité vertigineuse pour ne pas la placer n'importe où. Vous pourrez aussi jouer à deux, sur le même tableau et avec des de couleurs différentes lorsque vous les déplacez, et identiques une fois installées. Ce qui fait que rien ne vous empêche, à part les grognements de rage de votre pote, de terminer un circuit qu'il a mis un paquet de temps à mettre en place, en lui piquant par la même occasion ses points de bonus. Un autre mode de jeu vous est proposé, accessible à un seul joueur: une forme apparaît sur le tableau, puis des bouts de cette forme disparaissent les uns après les autres. Vous devrez vous souvenir du résultat à obtenir, et replacer les pièces que l'ordinateur vous donnera, et qui feront toujours partie de la forme définitive, au bon endroit. Très intéressant et joliment réalisé, Loopz va combler de bonheur les amateurs de jeux de réflexion.



ST
83%

Vous pouvez déplacer votre curseur au joystick ou à la souris, sachant que la manipulation au joy est très dure à maîtriser, et vous fera souvent perdre quelques précieuses fractions de seconde. Toutefois, en mode deux joueurs, vous serez obligé d'installer au moins un joystick, et je vous conseille de bien vous entraîner avant si vous ne voulez pas être rapidement mis au rebut. Les musiques présentes pour égayer votre concentration sont exceptionnellement belles pour du ST. Beau, bien réalisé et intéressant, ce nouveau jeu de réflexion a tout pour plaire, et je suis certain qu'il vous plaira. Kaaa

GRAPHISME 14
SON 17
ANIMATION NON REPRESENTATIVE
REFLEXTION 16

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

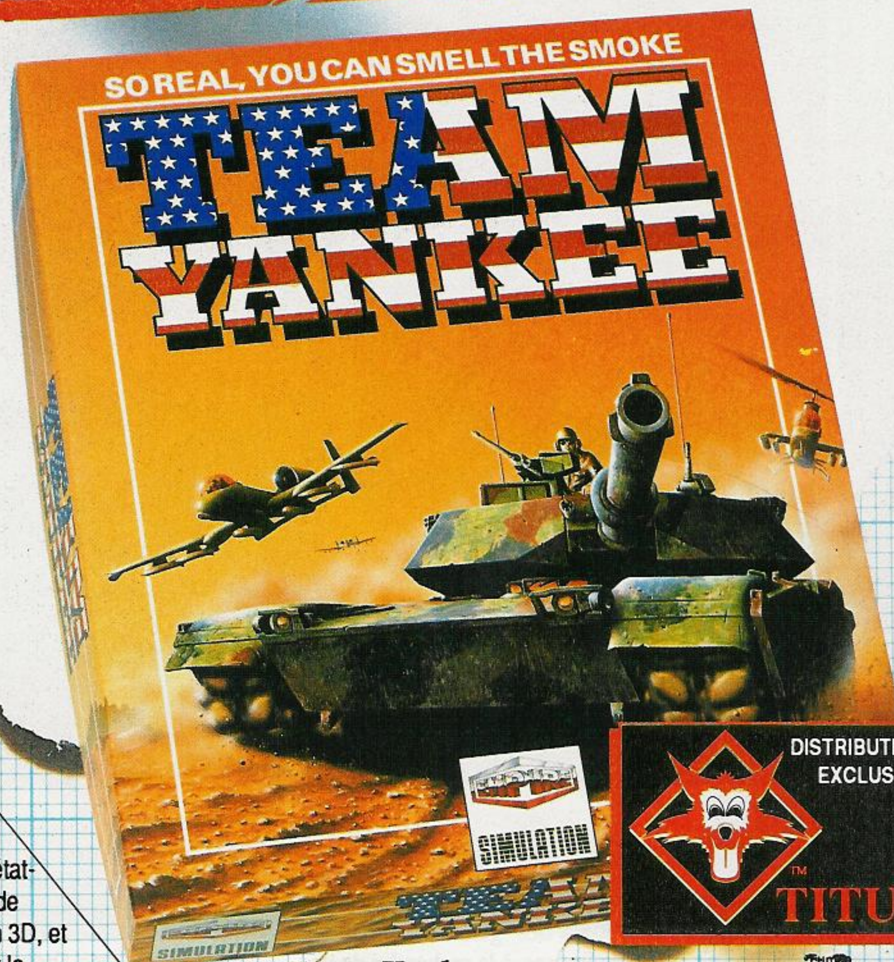
• AMIGA 500 - 1000 - 2000 • ATARI ST - ATARI STE • IBM PC ET COMPATIBLES •

• CGA - EGA - VGA - CARTE AD LIB •

SO REAL YOU CAN SMELL THE SMOKE

QUAND LA SIMULATION DEPASSE LE REEL..!!

PROGRAMME ET MANUEL EN FRANCAIS



DISTRIBUTION EXCLUSIVE *par* TITUS

"ROMEO 25- ICI MIKE 77- COMPTE-RENDU DES OPÉRATIONS - 5 TANKS T72- AVANÇONS EN DIRECTION DE L'EST- FIN DE LA COMMUNICATION."

Le Capitaine Sean Bannon tourna son regard vers la droite. L'ennemi ne pouvait être que dans cette direction, sur la colline, à une distance de 2200 mètres. Toutes les opérations d'entraînement et de préparation étaient maintenant terminées. L'Equipe Yankee allait enfin savoir si le jeu en valait vraiment la chandelle...

Team Yankee a été concu pour tester vos capacités stratégiques de dirigeant. Vous contrôlez 4 bataillons de chars que vous pouvez visualiser simultanément à l'écran.



Vous disposez d'une carte d'état-major reproduisant le champ de bataille, d'une visualisation en 3D, et d'un écran d'état reproduisant la performance de chaque véhicule d'un bataillon. Des informations confidentielles d'ordre stratégique vous sont divulguées pendant le jeu.

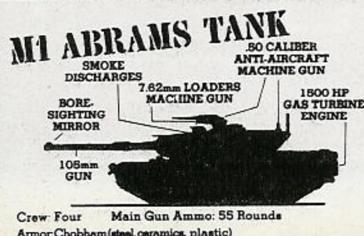


A côté de la Boussole, cinq icônes illustrent les différents types d'armes disponibles.

MACHINE GUN: Toujours disponible - Réserves infinies en cartouches.
SMOKE: Grenade fumigène qui permet de troubler la vue de l'ennemi.
HEAT: Cartouche très explosive.
SABOT: Obus anti-char en tungstène.
TOW: Missile anti-char à longue portée.

Le rôle principal des cartes d'état-major est de modifier le mouvement d'ensemble et la formation des bataillons.
Le plan peut être visualisé dans son ensemble. Vous pouvez aussi zoomer sur une partie du champ de bataille, en utilisant les icônes prévues à cet effet.





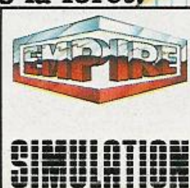
Team Yankee est une simulation hyper-réaliste de char. Différents scenarios de guerre vous sont proposés. Contrôlez l'action de 4 unités de chars à l'aide d'une vue par cadrans permettant de visualiser l'évolution de vos troupes.

Vous avancez sur un champ de bataille en 3D où les ennemis peuvent vous tendre de nombreux pièges.

Restez sur vos gardes...

Défendez la colline 214 face aux attaques ennemies, protègez le Fossé Gap, puis passez à l'attaque dans la forêt.

5 scenarios de guerre géniaux inspirés du roman à grand succès.





Fumée d'échappement: Votre bataillon produit de la fumée. d'échappement, système destiné à troubler la vue de l'adversaire.

Icône de rotation et boussole.

Image infra-rouge (ou thermique).
Ce système est essentiel pour visualiser l'action quand il fait nuit ou lorsque les forces ennemies sont couvertes par la fumée. Tout ce qui produit de la chaleur peut être aperçu à l'aide de la lunette.

Zoom
A l'aide du zoom, la partie centrale de l'écran peut être aggrandie dix fois.

Règleur de tir laser.
Le règleur de tir laser se bloque sur une cible réflectrice si le curseur de tir est placé directement sur l'objet.



Icône de formation étendue.
Permet d'augmenter la distance séparant les véhicules de 100m.

Icône de formation rapprochée.
Réduit l'espace entre les véhicules de 50m.

Icône de déplacement.
Les quatre flèches sous vous permettent de déplacer la plan dans la direction correpondant à la flèche.

Icône «Arrêt complet».
Permet de stopper l'évolution de votre bataillon.

En ligne.
Place vos véhicules en ligne de front (relativement à votre direction).

Aile droite.
Place vos véhicules sur une diagonale ascendante de gauche à droite (relativement à votre direction).

V Place vos véhicules en formation en V.

Aile gauche.
Place vos véhicules sur une diagonale descendante de gauche à droite (relativement à votre direction).

Peloton
Place vos véhicules en peloton.

EMPIRE SOFTWARE

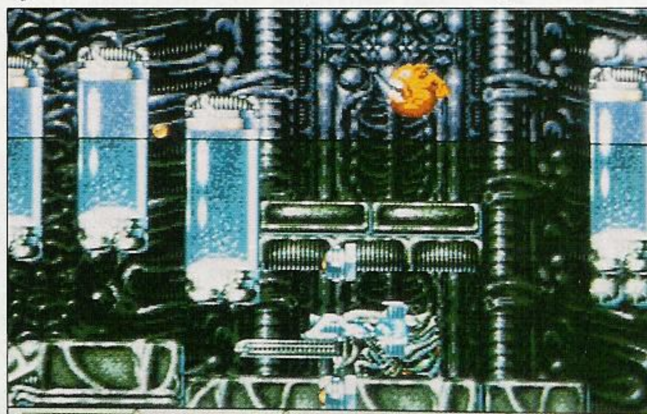
tests

Z-Out

Après le succès de X-Out, Rainbow Arts ne pouvait pas passer à côté d'une suite, d'autant plus qu'une nouvelle vague d'ennemis se dirige vers la Terre. C'est reparti pour un tour.

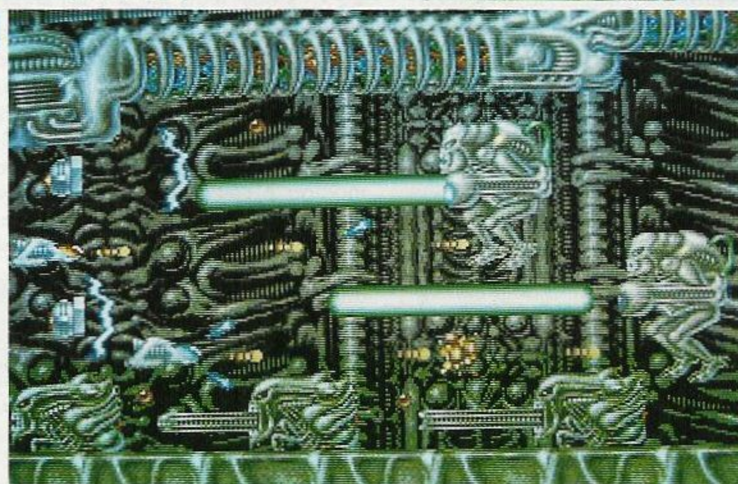


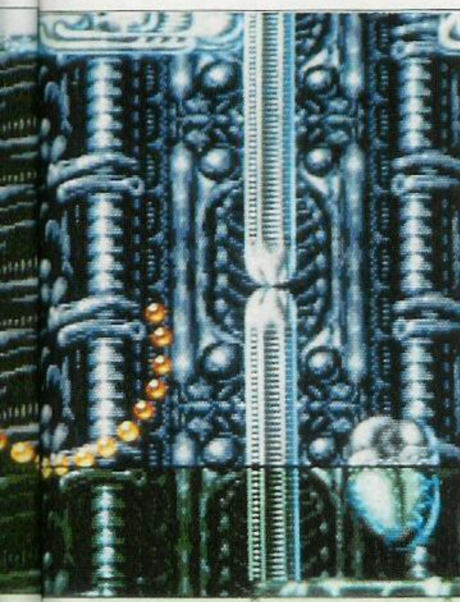
Avec le même scénario que X-Out, Z-Out vous emmène de nouveau dans des galeries étranges et merveilleuses, à la recherche de l'ennemi à détruire. Cet ennemi vient tout droit d'Alpha Centauri, et malgré la claque monumentale que vous lui aviez foutu la dernière fois, ils ne sont pas tous morts. On dirait qu'ils n'ont pas compris la leçon que vous leur avez donné, alors pas d'hésitation, foncez de nouveau dans le tas. Votre vaisseau vu de profil dans des décors animés par un scrolling multidirectionnel, vous allez affronter une multitude d'ennemis aussi différents que bien réalisés, sur six niveaux. Dans le pur style Shoot'Em Up, cette suite vous apportera tous les bons côtés des autres softs du même genre (armes de plus en plus démentielles, lasers et projectiles envahissant l'écran, etc) dans des décors carrément sublimes. Personnellement, j'affectionne tout particulièrement le dernier niveau, dans lequel vous vous battrez à l'intérieur même des galeries d'Alien, avec boyaux aux murs et extra-terrestres teigneux tout autour de vous. A chaque fin de niveau, vous aurez la joie de tomber nez à nez avec un monstre aussi balaise que difficile à détruire, mais si vous avez récolté les bonnes armes vous pourrez lui met-





tre un bonne giclée de laser dans la tronche, ça lui apprendra à vivre! Et si vous ne vous sentez pas de taille à affronter tout ce beau monde tout seul, rien de vous empêche de demander à un pote de vous tenir compagnie. Dans ce cas vous serez deux à l'écran, et je ne apprendrai rien à vous disant que méga plus rigolo que tout seul. Si vous aimez le genre Shoot'Em Up futuriste, robotique et métallique, Z-Out vous emballera, grâce à ses graphismes fins, son animation rapide et fluide malgré une certaine lenteur dans le scrolling, son imagination quant à la gueule des monstres et ses bruits de laser sur fond de musique rock.





AMIGA
85 %

Impossible d'être déçu par cette suite, pour peu que vous ayez aimé la première version. L'esprit X-Out est bien présent, avec une jouabilité égale si ce n'est meilleure. Z-Out est un soft qui a la pêche, archi-difficile mais tellement beau que vous vous acharnerez sans réflechir contre les sprites énormes vous fonçant dessus. En plus de celà, dans tous les niveaux vous aurez des passages délicats à franchir, où le moindre faux-pas vous sera fatal. Votre joystick en main, l'œil rivé sur votre écran, vous ne pourrez plus vous en détacher avant d'avoir détruit un max d'ennemis. Et même si vous n'êtes pas impressionné par les sprites, matez un peu les dégradés fabuleux. C'est mon Amiga qui va être content. Pour une fois qu'on lui donne la possibilité de montrer ce qu'il a dans le ventre. Z-Out, c'est carrément hypnotique.

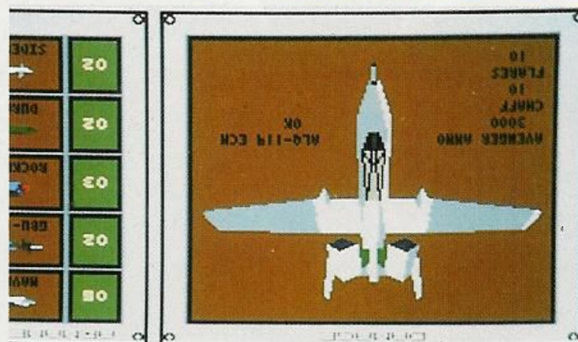
Kaaa

GRAPHISME	18
SON	17
ANIMATION	17
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 200 F ENVIRON

tests

A-10 Tank Killer Dynamix





Mais qu'est-ce qu'il a de plus, ce simulateur de vol et combat? Ben, il est édité par Dynamix. Je vous rassure, ce n'est pas sa seule particularité.

Bon, en général, il faut bien avouer que les simulateurs de vol, même quand il y a des combats, c'est pas le genre de jeu dont on a fait le tour en deux secondes. Surtout quand il y a des combats. Même. Eh oui, grande nouvelle, ce logiciel permet de piloter... un gros bombardier à réacteur: le A-10, tueur de tank de son état. Enfin de l'état ennemi. C'est une expression.

Voilà le genre d'engin aussi impressionnant que, par exemple, un cuirassé volant. Ah... il a fière allure, avec son double fuselage arrière, ses réacteurs surpuissants, son tableau de commande qui ferait passer celui de la navette spatiale pour un jouet Fisher Price.

Bref, les passionnés de la simulation de vol complète, mais pas prise de tête, seront comblés. Les autres, ceux qui jouent à Flight Sim ou à Falcon depuis leur plus tendre enfance, vont trouver ce jeu beaucoup trop "jeu", justement. Tenez, sans vouloir me livrer à une analogie réductrice, disons que ça ressemble à Bomber. Oui mais attention, à un Bomber qui disposerait d'un affichage absolument époustouflant avec une finesse dans le détail d'une richesse à peine croyable. Surtout, et ça c'est vraiment sympa, des messages d'aide, configu-rables à souhait, per-mettent au joueur néophyte de se familiariser avec le maniement de l'appareil. C'est impeccable, cette "prise en main" est parfaite: ni trop facile, ni trop prise de tête. Et puis, c'est tellement beau. En plus de la prise en main, première campagne dite "training" (ça veut pas dire qu'il faut se mettre en survet' pour jouer, bande de nazes!), plusieurs missions ponctuelles permettent de se faire la main, histoire de ne pas casser du bois au moindre courant d'air. Au menu: attaque du pont, attaque des chars, attaque cardiaque. Non, pardon, pas d'attaque cardiaque. Attaque d'une unité de fantassin. Bref, des tas d'attaques.

Bien entendu, à chaque type de belligérant correspond un type d'arme: Durandal pour les aéroports, Maverick pour les chars, Sidewinder pour les bateaux, mitrailleuse quand il ne reste plus rien d'autre. L'embarras du choix, vous dis-je. Ceci étant, un défaut tout de même: dans la réalité, le missile Maverick dispose d'une caméra vidéo située au bout du nez. Du coup, la plupart des logiciels similaires se font en général un véritable plaisir, un devoir, même, de montrer à l'écran la vue tel que la filme le Maverick. Là non. Dommage. Remarquez, ne soyons pas trop durs: il y a tellement de vues différentes dans ce logiciel, qu'on se demande comment un micro, même un Amiga, eût pu gérer tout ça. Vue de côté (les deux), vue de face (bien sûr, crétin) mais aussi des tas de vues de l'extérieur de l'appareil.

De dos, de côté (les deux mais dehors), de derrière et tout et tout. Sans parler des vues que montre la carte stratégique, sur laquelle il est possible de scroller, ni même de la vue des messages radios reçu dernièrement (les messages sont de toute façon affichés au milieu de l'écran), vue des armes dispos et dommages subis par l'appareil, le tout switchable en appuyant sur les touches de fonctions. Comment ça je suis hors sujet? Bon d'accord, on se retrouve à la fiche technique.

AMIGA
74%

Ben vous en avez mis du temps. Bien qu'un peu saccadées, les animations 3D sont de très bonne qualité et les écrans intermédiaires, tous digits en mode jambon, superbes. De plus, un système de réglage de l'affichage absolument génial permet de régler au mieux la qualité du graphisme et de l'affichage. Grande première, il suffit de déplacer un curseur pour régler la profondeur des détails. Idem en ce qui concerne la taille de la fenêtre du cockpit. De plus, les messages peuvent eux aussi être configurés. C'est super. D'habitude, on peut avoir:

A: pas de détail du tout.

B: moyennement de détails.

C: la totale.

Ben voilà, là, c'est pareil, mais entre chacune de ces trois valeurs, vous avez la possibilité de choisir une infinité de valeurs intermédiaires. C'est au pixel près, ou quasiment.

Du coup, lorsqu'on joue avec une petite fenêtre et pas de détails du tout, le programme speede réellement. Oh, un pont. Et hop! je passe en mode "plein de détails". Super. En revanche, c'est dommage que le son ne soit pas configurable. J'imagine, le pied, un logiciel qui permettrait de passer de "musique pourrie" à "superbe musique" (c'est-à-dire celle que j'écoute). Oh, c'est pas qu'elle soit pas terrible, la musique, au contraire, les sons sont sympa. Simplement, c'est un peu lourdingue, genre variété musclée.

Moulinex

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	14
DIFFICULTE	16

DISPONIBLE SUR AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

Gazza II



THE ULTIMATE SOCCER CHALLENGE IS ABOUT TO ...KICK OFF!!



AVAILABLE ON: Commodore Amiga, IBM PC and Compatibles, Atari ST, Commodore 64, Amstrad CPC+, Amstrad GX 4000 & Spectrum

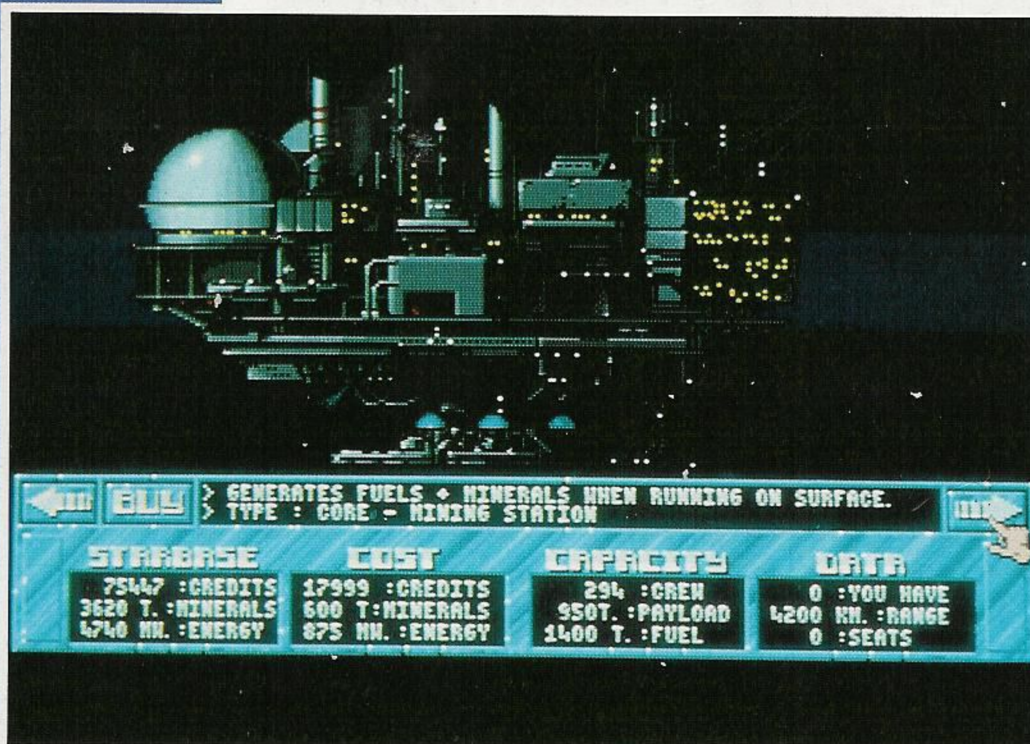
EMPIRE SOFTWARE: Tel.: (1) 45 09 19 99

tests

Supremacy

Sans être complètement mégalo, avouez quand même que ça vous plairai de conquérir un univers. Grâce à Melbourne House, c'est dans le domaine du possible.







Amis de la simulation économique et du jeu de stratégie à grand spectacle, bonjour !

Oui, je sais, en général, les jeux de stratégie sur micro sont casse-pieds, difficiles à comprendre et moches. Quand aux jeux de simulation économique, ils sont au moins aussi casse-pieds, difficiles et moches que les précédents. On imagine ce que peu donner un croisement des deux. Ben, non, on a tort d'imaginer ça.

Certes, je ne vous cacherai pas que Supremacy est difficile, complexe, même.

En revanche, j'interdis à quiconque de le trouver casse-pieds et moche.

Posons le décor: Epsilon, un univers situé aux frontières de l'infini, c'est-à-dire assez loin de tout ce qu'on peut connaître, se trouve en état de dépendance vis-à-vis de quatre systèmes planétaires. Ces quatre systèmes doivent être envahis et contrôlé à tout prix par le chef suprême: vous.

Naturellement, les formes de vie qui dispose d'une base dans lesdits système ne l'entendent pas de cette oreille (pour autant que des Wotoks, des Smines, des Krarts ou des Rorns en aient, des oreilles) et il va falloir les combattre et s'installer.

C'est là que la notion de stratégie et d'économie pointe le bout de son nez puisqu'il va falloir apporter la vie sur astres morts afin de les peupler mais aussi investir les planètes ennemies (dès que le jeu commence, lui aussi essaye de coloniser les planètes vierges). En fonction de l'univers, il y a de 8 à 32 mondes à gérer! Soit dit en passant, commencez par le monde des Wotoks, le plus facile. Bon, je vois que l'auditoire commence à être fasciné, il est temps d'expliquer comment les choses se passent.

Alors voilà, au terme d'une présentation animée de toute beauté et après avoir choisi le monde à envahir, on se retrouve sur la base de départ. L'écran, véritable centre de contrôle, contient plusieurs icônes permettant d'agir sur le ou les mondes.

A l'aide de l'icône de gouvernement, il va s'agir de consolider le monde déjà existant: population, moral, ressources énergétiques et alimentaires, démographie en pourcentage,

etc. Commencez-donc par baisser les taxes à 35%. Très vite, le moral de la population va monter, elle va faire plein de bébés, donc, plein de soldats. Oui, je sais, c'est dégueulasse mais l'économie marche comme ça et de toute façon, ce n'est qu'un jeu. Qui dit plus de civiles dit plus de nourriture consommée. Bon, 's'agit de produire de la bouffe. On clique donc sur l'icône qui permet d'acheter du matos et on se procure une station horticole. Ensuite, on va à l'aire d'arrimage et on enrôle un équipage. On clique sur "surface de la planète" puis sur "on/off" et voilà la station qui commence à produire de la bouffe. Bon, maintenant, même manoeuvre pour le minerai: on achète une station minière, on y met de l'équipage, on commence l'exploitation et zou ! Euh, en général, c'est à ce moment qu'on s'aperçoit que ces engins consomment beaucoup d'énergie. Pas de 'blème, il suffit d'acheter deux satellites générateur solaire qu'on met sur orbite au moyen de l'écran de navigation.

Maintenant, allez sur l'icône représentant un poing gris et engager 200 hommes dans 4 sections et choisissez d'envahir la planète la plus proche. Gasp ! c'est un astre mort. Pas de panique: achetez un processeur d'atmosphère et mettez-le en orbite. Une fenêtre de l'écran principal montre la surface de la planète. Très vite, de grandes flammes balayent le sol et peu de temps après, un message vous informe que la planète est désormais habitable.

Ensuite, suivant vos moyens, équipez les hommes en armes et matériel. Bon plan, les militaires ne consomment pas de nourriture de la base. Le reste est tout bête, il suffit d'acheter un croiseur, de mettre les hommes dedans, de les envoyer sur la planète et enfin de les débarquer.

Revenez à l'écran principal et vous aurez la surprise de voir la fenêtre montrant la planète s'animer. En moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire, de merveilleux buildings attesterons de la présence d'une civilisation avancée.



C'est là que les problèmes (re) commencent: va falloir acheter de quoi produire de la nourriture, de l'énergie et tout et tout. Bon, vous voilà avec deux planètes sur les bras. Il ne vous reste plus qu'à continuer à vous occuper de tous ce beau monde et à en conquérir d'autres, de mondes, justement.

Dans le même temps, les vilains en font autant et au fur et à mesure de leur progression, le visage de leur chef envahis l'écran de contrôle. Essayer de mourir une fois, au moins (fastoche), histoire de profiter de la séquence animé de fin.

Voilà, en gros, le principe du jeu. A cela viennent s'ajouter quelques subtilités: par exemple, il se produit aléatoirement des catastrophes qui échappent au contrôle du joueur et rajoute un peu de piment. Au menu, tremblements de terre, explosion des réserves de méthane (c'est comme ça que j'ai perdu 25.000 habitant d'un coup !) et autres joyeusetés du même accabi. Citons également les options permettant, par exemple, de cryogéniser les habitant en surnombre, de transférer les fonds d'une planète à l'autre, de faire du commerce avec ses propres mondes et surtout de combattre les méchants. A ce sujet, sachez que les séquences de combats sont très "jeu de rôles" donc assez transparente pour l'utilisateur. Pas de combats grandioses, l'ordinateur se contente de vous informer de la progression des forces en présence. Pour avoir joué plusieurs jours d'affilé, je vous promet qu'il s'agit en fait d'un soulagement car gérer plusieurs (dizaines) de mondes de manière efficace est suffisamment complexe et passionnant pour qu'une partie d'arcade ne vienne tout gâcher.

Reprenant ce que je disais au début, j'insiste sur le fait que ce logiciel n'est absolument pas casse-pieds. Tout au plus peut on le qualifier de complexe, pas de compliqué. Cette nuance est la frontière qui sépare "prise de tête" et "gymnastique intellectuelle".

Mais où vais-je donc pêcher d'aussi jolies conclusions ?



AMIGA

95 %

Le moins qu'on puisse dire, c'est que le graphisme de la chose est une pure merveille: design des vaisseaux impeccable, couleurs et dégradés sans bavure.

Même remarque en ce qui concerne le son -musique et bruitages- qui renforce l'ambiance. Les animations, un peu saccadés parfois, sont tout de même remarquable. Seule note de discorde en ce qui concerne la doc française: on sent que l'éditeur anglais s'est vraiment pris la tête pour faire un mode d'emploi d'une centaine de pages digne de ce nom mais à l'arrivé, on se retrouve avec une feuille qui se contente d'expliquer en quatre langues à quoi servent les icônes, mais pas comment ni pourquoi l'on doit s'en servir. Une fois de plus, l'importateur a saccagé le boulot de l'éditeur.

Bof, c'est devenu tellement courant.

Moulinex

GRAPHISME	18
SON	18
ANIMATION	18
MANIABILITE	20

DISPONIBLE SUR AMIGA, PLUS TARD SUR ST ET PC
PRIX : 300 F ENVIRON

the AMAZING SPIDER-MAN®

Partez sur les traces de Spiderman, le super-héros des Comics Marvel dans cette course éffrenée pour sauver Mary-Jane des mains de Mysterio.

★ Rampez à travers des égouts infestés de rats. Prenez garde aux changements constants de gravité.

★ Défendez-vous face à des momies mécaniques dans des tombeaux antiques.

★ Combattez Godzilla sur les Buildings de Manhattan.
Explorez des mines d'or en évitant les charges d'explosifs.

★ Balancez-vous de toile en toile au-dessus des douves infestées de requins et au-dessus de trous de feu.

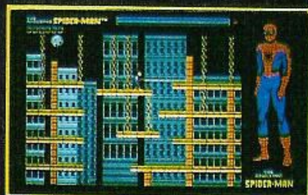
★ Plate-formes mouvantes, murs illusoires, sols électrifiés et robots intelligents.

265 SPRITES POUR L'ANIMATION DE SPIDERMAN • CONTRÔLE COMPLET DE LA FORMULE SECRÈTE DE PETER PARKER • TIR DANS 8 DIRECTIONS • DÉTRUISEZ LES ROBOTS • ESCALADEZ ÉVITEZ LES PIÈGES ET EMBUSCADES POSÉES PAR MYSTERIO.

C+VG HIT!

"GET YOUR TEETH INTO THIS GAME AND YOU'LL SOON FIND YOUR SELF WELL AND TRULY ADDICTED!" C + VG 87%

THE AMAZING SPIDER-MAN WILL HAVE YOU CLIMBING UP THE WALL









SCREEN SHOTS ARE FROM THE AMIGA VERSION



EMPIRE SOFTWARE: Tel.: (1) 45 09 19 99

Super Off Road Racer

A vos marques..., prêt... partez! Les quatre mini-bagnoles commencent à gravir les mottes de terre et à déraper dans les flaques de boue. Le circuit fermé et vu de haut où elles s'agitent comme des mouches prises dans un verre est bourré d'aspérités dangeureuses, mais vu la vitesse et la possibilité de se grimper dessus, les caisses ne vont certainement pas en souffrir. Votre but est comme n'importe quelle course: arriver dans les premiers pour gagner des sous, que vous pourrez à votre guise dépenser dans la boutique d'accessoires. Si vous arrivez dans les trois premier, vous aurez la joie et l'honneur de voir un autre terrain tout aussi démolli dans lequel vous devrez recommencer le même scénario. Le plus amusant dans Super Off Road Racer, c'est la possibilité de jouer à quatre. La manipulation pas évidente des voitures donne souvent des carambolanges assez spectaculaire. Les voitures sont rapides, maniables et les graphismes fins sont bien colorés. Pas prétentieux et hyper-marrant à jouer, Super Off Road Racer est un jeu à posséder dans une logithèque digne de ce nom.

CPC
85%

Voilà un jeu que mon CPC va être content de charger dans sa petite mémoire. D'abord parce que les voitures se déplacent hyper-rapidement, il aime ça le bougre, et parce qu'en plus c'est joli à regarder. Plutôt du côté des graphismes parfaitement réalisés que des couleurs un peu manquantes. Par contre, les pages d'entre-courses sont assez décevantes, mis à part la mignonne petite meuf en maillot de bain présente partout. On peut y jouer à trois, sachant que la quatrième voiture sera de toute façon dirigée par l'ordinateur, grâce au joystick pour le premier joueur, et au clavier pour les deux autres. Ces derniers ont intérêt à avoir les coudes étroi- te s'ils veulent bien diriger leur véhicule, car l'animation caram-bolesque du rallye risque d se reproduire sur l'ordinateur. **Artemus**

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	16
MANIABILITE	15

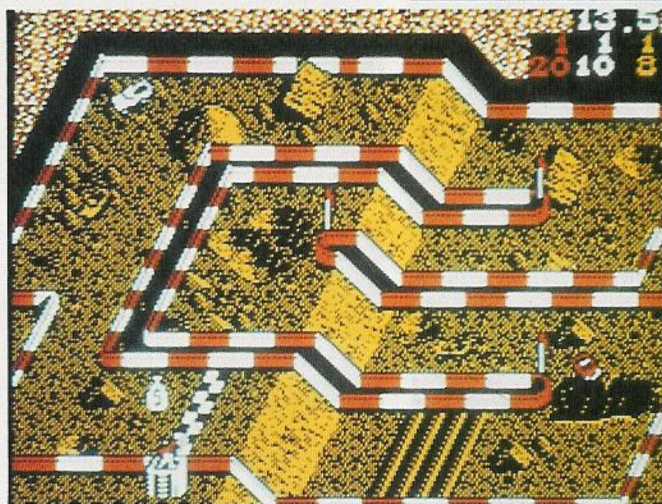
ST
82%

Les graphismes sont d'une finesse appréciable, bien colorés et représentant parfaitement les terrains de cross comme on aimerait les voir plus souvent. Une petite musique énervante vous accompagne durant les courses, mais encore une fois, rien ne vous empêche de baisser le volume de votre moniteur et de vous passer un bon petit disque des Beatles de derrière les fagots, ou de n'importe quel rock digne de ce nom. Super Off Road Racer est un excellent petit jeu pour s'éclater, que vous prendrez plaisir à montrer à vos potes, et surtout à les inviter à courir avec vous. **Artemus**

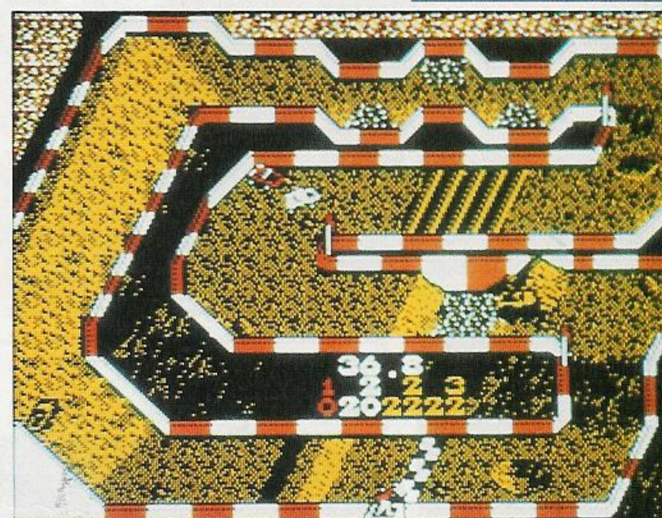
GRAPHISME	17
SON	11
ANIMATION	16
MANIABILITE	14

DISPO SUR CPC ST AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON ST AMIGA ET 110 F K7 CPC 150F ENVIRON DK

ST



CPC

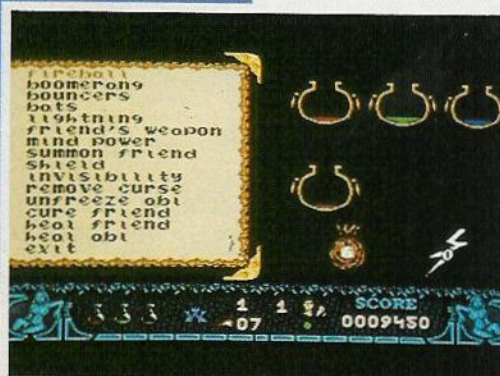


Death Trap

Quand un pays se trouve en danger, on sait qu'on peut compter sur vous pour le sauver. Comme un paquet de ses confrères avant lui, Anco vous envoie détruire le mal.



Votre belle région boisée et fleurie est actuellement dans une crise maléfique. En effet, un sorcier complètement méchant a investi les lieux sans vous demander votre avis, en volant des parchemins sacrés bourrés de pouvoir afin de semer la terreur et la mort partout autour de lui. Je sens déjà votre sang bouillir, vous vous dites: "Ah, ce salaud, j'vais lui faire la peau!". C'est bien. Vous êtes sur la bonne voie. Maintenant, il ne me reste plus qu'à vous indiquer le chemin et à vous prévenir un peu de ce qui vous attend si vous prenez la route de la vengeance. Cette route, elle mène à un château, qui n'est en fait que la porte d'entrée d'un immense labyrinthe amenant directement à Shankriya, le magicien maudit. Enfin, quand je dis directement, c'est pour faire joli dans la phrase parce qu'en fait, vous n'avez pas fini de vous balader avant de vous trouver en face de votre ennemi juré. Cinq niveaux sont à parcourir, en comprenant le château. Juste derrière, vous tomberez dans les catacombes, puis dans un univers de glace pour arriver à ce qui correspond aux deux derniers niveaux et qui ont une étrange et inquiétante ressemblance avec l'enfer. Evidemment, vu les pouvoirs qu'il possède, ce bougre de sorcier, vous serez accompagné tout le long par des tas de monstres ignobles, de fantômes lunatiques, de combattants sans scrupules et avec de gros bras, des dragons, des démons et pleins d'autres bestioles pas franchement appétissantes. Tout au début de votre aventure, vous n'avez comme arme qu'un ridicule petit bout de bois avec lequel vous devrez taper vos adversaires à bout portant. Mais très rapidement, en cherchant dans les coffres-forts, vous trouverez potions magiques vous donnant quelques pouvoirs plus confortables. La plupart des monstres, non contents de disparaître dans un nuage de fumée lorsque vous les cognez, laissent derrière eux des fioles de potion magique rouges, vertes ou bleues. En les récoltant, vous verrez les trois récipients en bas de l'écran se remplir, et en appuyant à n'importe quel moment sur la barre d'espace, vous pourrez vous acheter des armes, des soins et autres options appréciables, y compris l'aide d'un ami qui vous aidera à détruire les petits ennemis dans un tableau. Vous imaginez bien que tout cela se paye, et c'est justement avec le liquide de couleur que vous pourrez les obtenir. A la fin de chaque et pour passer au suivant, je ne vous étonnerai pas en vous apprenant que c'est un énorme monstre que vous devrez combattre, en trouvant son point faible et en vous y acharnant dans toutes vos forces. Votre niveau d'énergie est représenté par un point qui sera vert lorsque votre santé sera au beau fixe, orange quand vous ne serez plus franchement dans votre assiette, et rouge quand votre état commencera à être franchement critique. Si vous ne vous magnez pas d'acheter quelque potion, ou si vous n'êtes pas encore assez riche en fioles, vous verrez, au prochain impact, votre corps s'effondrer dans un bain de sang. Heureusement que vous avez quatre vies, qui vous feront reprendre exactement où vous étiez sans les ennemis, et deux "continues" après lesquels vous recommencerez au début du niveau. A peu près tout ce que je viens de vous décrire se passe dans des décors médiévaux et fantastiques, créant une parfaite ambiance d'aventure héroïque et macabre, voire glauque. Autrement dit c'est superbe, et rien que pour les décors et les gueules des monstres, on recommence le jeu après s'être fait tuer un nombre insupportable de fois.









AMIGA
86%

Techniquement, le jeu se divise en deux parties: les scènes d'intérieur et celles d'extérieur. Lorsque vous êtes dans le château, vous remarquez déjà la fluidité et la rapidité du scrolling, ainsi que le nombre de couleurs élevées à l'écran et la grosseur des sprites. Vous vous dites tout de suite: "Un jeu aussi beau ne peut être que supergénial-extradonf!". Et vous n'avez pas tort, car les sprites se déplacent avec une vitesse rare pour leur taille, et votre personnage répond à vos moindres commandes avec une rapidité hyper-jouable. Mais lorsque vous êtes dehors, c'est l'extase. Les premières images qu'on a vu de cette partie du jeu nous ont fait immanquablement penser à Shadow Of The Beast. Des scrollings diffrentiels animent le ciel et la terre à la perfection, même lorsque d'énormes sprites envahissent presque la moitié de l'écran. C'est superbe, et on se rend compte qu'on peut faire des merveilles avec l'Amiga si on se casse le cul. Mais la comparaison avec Shadow s'arrête là, car l'intérêt du jeu diffère sur plusieurs points. D'abord, ce n'est pas aussi difficile que Shadow, ensuite, il faut un peu plus réfléchir. Se rapprochant presque de l'aventure/arcade, Death Trap va d'abord éblouir l'acquéreur avant de le séduire. Un soft à double tranchant, en somme.

Kaaa

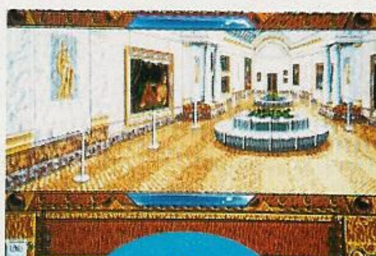
GRAPHISME	18
SON	15
ANIMATION	18
MANIABILITE	17

DISPO SUR AMIGA
PRIX :250 F ENVIRON

Explora III



AMIGA


ST


AMIGA

Pour la troisième fois, Infomédia vous invite à vivre une aventure digne de ce nom, grâce à la machine à voyager dans le temps mondialement connue: Explora.

Cette fois-ci, vous êtes un écrivain, à notre époque et dans une ville française très connue. Votre éditeur vient de vous prévenir: vous avez exactement trois mois pour rendre le roman qu'il vous a commandé, sinon ce n'est plus la peine de revenir le voir. Le problème, c'est que vous n'avez même pas écrit le titre, et que vous êtes carrément en panne d'inspiration. Vous venez d'entendre le présentateur prononcer votre nom en expliquant qu'un meurtre a été commis, et qu'on a retrouvé sur le cadavre une carte de visite du Signe Du Serpent, ainsi que votre nom. Voilà, vous ne savez rien de plus, sauf que votre vie vient de basculer et que vous vous sentez obligé de savoir et de comprendre ce qu'est Le Signe Du Serpent. C'est dans votre appartement que l'aventure commence. Vous prenez quelques babioles avec vous, et vous partez dans la rue. Le jeu se divise en deux parties distinctes: quand vous êtes à l'intérieur d'un lieu et quand vous êtes dans la rue. A l'intérieur, vous pouvez observer, prendre ou utiliser des objets selon un système d'icônes se superposant. Pas toujours pratique, ce système, car lorsque vous cliquez sur un objet, une fenêtre apparaît pour vous le décrire, et il faudra fermer la fenêtre, changer l'icône "observation" en icône "prendre" et recliquer sur l'objet pour le posséder. Cela cause une perte de temps quelquefois énervante, et on se demande si Infomédia, dans le souci de simplifier au maximum la manipulation, ne l'a pas rendue plus complexe. Donc, il faut malheureusement le dire, quand vous êtes dans la rue vous vous faites chier, et vous devez attendre l'ouverture des magasins pour pouvoir y pénétrer. Vous aurez la possibilité de prendre le bus ou le métro et de vous rendre dans une dizaine de lieux prédéfinis, chacun d'eux recélant de boutiques à visiter. Mais vous pourrez aussi visiter les égouts de la ville, ainsi que les catacombes, qui vous emmèneront dans des labyrinthes déments, à la recherche de la vérité et de la justice. Une aventure humanitaire vous attend donc, et tout le monde compte sur vous pour élucider le mystère du Signe Du Serpent.

ST 87 %

Ce dernier épisode d'Explora n'a rien à voir avec les deux précédents. D'abord, la machine a une importance réduite, l'action du jeu se situant dans l'enquête que vous allez mener. Ensuite, les graphismes sont beaucoup moins fins dans les autres épisodes, mais en revanche il y en a beaucoup plus. Donc, ne vous attendez pas à vivre la même aventure que dans les premiers Explora, c'est franchement différent. Par contre, l'humour est omniprésent dans cette suite, alors qu'on n'en voyait pas l'ombre dans les deux premiers. Ainsi vous pourrez voir passer dans la rue Superman, des extra-terrestres et des fakirs sur des tapis roulants sans que cela n'ait rien à voir avec l'aventure elle-même. C'est juste pour faire marrer, et en plus, c'est marrant. Explora III est donc une enquête, qui change complètement de ce qu'on a l'habitude de voir, et qui décevra forcément ceux qui s'attendent à trouver le même état d'esprit que dans les premiers épisodes. Les quelques animations présentes ne sont là que pour agayer un peu les décors, mais ne servent pas à vous en foutre plein la vue, de toute façon elles ne pourraient pas. Si vous êtes sensible à une certaine forme d'humour et que vous soyez un passionné des mystères à résoudre, vous vous amuserez certainement avec Explora III.

Kaaa

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	12
DIFFICULTE	16

AMIGA 85 %

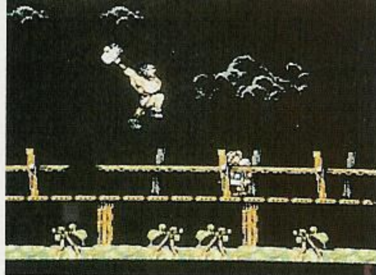
Bon, on s'en douterait, le graphisme est superbe. Peut-être à peine moins beau que l'épisode précédent, mais c'est vraiment imperceptible. Faut dire que cette version comporte 400 écrans différents et tient sur 3 disquettes. Alors forcément, la plus belle fille du monde ne pouvant donner que ce qu'elle a, pas de quoi fouetter un chat. Le son, en revanche, fait regretter les digits de Explora II. De même, l'interface utilisateur, soi-disant révolutionnaire, est un peu lourde: je sélectionne "loupe", j'ouvre le tiroir en cliquant dessus.

Je lis dans une fenêtre qu'il contient des trucs et des machins. Jusque là, tout est ok. Seulement, pour prendre l'objet, je suis obligé de fermer la fenêtre, revenir à la minuscule icône, cliquer dessus pour la changer en icône "prendre/poser", recliquer sur mon tiroir, cliquer l'objet à prendre qui est alors signalé par un petit symbole (ça, c'est pratique).

Ensuite, pour fouiller un autre endroit de la pièce, je referme ma fenêtre, je retourne à l'icône que je retransforme en "loupe". C'est reparti. Grrr, c'est d'autant plus stupide que le scénario a l'air génial et que je vais y jouer de toute façon. Non, allez, Explora III est pour le moment le must du jeu d'aventure sur Amiga.

GRAPHISME	15
SON	13
ANIMATION	13
DIFFICULTE	16

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET PC
PRIX : 290 F ENVIRON.

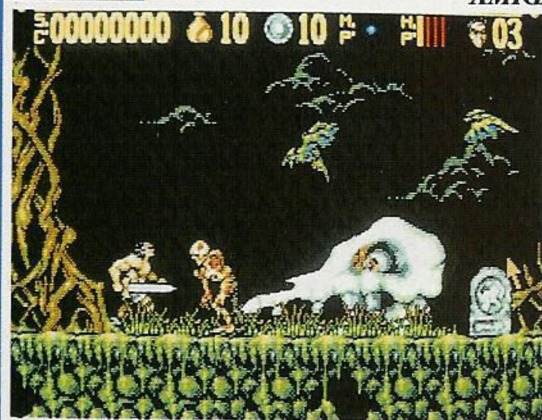

ST

Torvak the Warrior

Faisant vibrer votre fibre vengeresse, Core Design vous envoie dans un pays infesté d'êtres maléfiques.

Cela faisait cinq ans que vous vous battiez à mort contre des ennemis nombreux et vachement balaises. Vous en aviez ras la couenne, et c'est avec un plaisir non dissimulé que vous rentrez au pays, lorsqu'une mauvaise surprise vous saute aux yeux. Toute votre famille, vos amis et vos nombreuses maîtresses (ne niez pas, on a des preuves) gisent par terre, plus morts que morts. Une seule personne contient encore un souffle de vie suffisant pour vous révéler l'identité du responsable de ce massacre. Le Nécromancien. C'est lui qui est venu foutre le bordel dans votre village, et malgré votre dégoût pour la guerre, vous ne faites ni une ni deux pour tourner les talons et aller combattre cet empaffé. Une hache à double tranchant dans la main, le courage au ventre, vous voila prêt à traverser des contrées dangereuses, qui sont au nombre de cinq: Le village. C'est tout près de chez vous, et déjà des personnages immondes ont envahi la région. Vous devrez affronter des abeilles et des mille-pattes, des gobelins, des plantes carnivores, des archers et même un homme en pierre. Les marécages. Attention où vous posez les pieds, vous risquez de vous enfoncer dans le sol. Mais vous verrez aussi des monstres hideux, des piranhas, des chauves-souris, des dragons et des hommes-rats. De quoi vous amuser un peu. Les montagnes. Si vous avez réussi à éliminer tous les monstres des marécages, vous aurez la joie et l'honneur d'affronter des gobelins, des scorpions, des aigles et des trilobites (non, ce ne sont pas des hommes à trois bites. Calmez-vous, les filles!), en faisant gaffe aux cascades. La jungle. Ça ressemble franchement à un labyrinthe, infesté d'hommes-vampires. Vous aurez plutôt intérêt à dresser une carte au fur et à mesure de votre balade.

AMIGA



Et enfin, le dernier niveau vous enverra dans un château hanté, repaire du Nécromancien. Ça va chier, c'est moi qui vous le dis. Lors de votre quête, vous dêvrez ramasser des armes et des bonus vous permettant, bien évidemment, de réussir votre aventure. En dirigeant votre personnage, vous vous apercevrez rapidement de quelques défauts qui le rendent assez antipathique. Tout d'abord, sa démarche saccadée qu'on dirait un rappeur de Sarcelle en plein exercice. Ensuite, le temps infini qu'il met entre les coups: on a franchement l'impression qu'il réflechit en se demandant s'il a bien fait de taper sur ce pauvre ennemi qu'il ne connait même pas personnellement, et puis après tout si, je vais lui redonner un coup de hache. Evidemment, pendant ce temps il se prend une baffe de l'autre. Ils sont trop sensibles ces superhéros. A côté de ça, il évolue tout de même dans des décors particulièrement bien réalisés, où l'ambiance glauque des régions maléfiques est parfaitement retranscrite. Torvak est un jeu dans lequel la beauté prime largement sur la jouabilité. Dans la boîte, vous aurez la joie de trouver une planche d'autocollants représentant notre héros aux muscles proéminents dans différentes postures. C'est moins grand qu'un poster, mais ça colle mieux sur les portes de frigos. Moi, je cours en mettre partout dans ma cuisine

Kaaa

ST 62%

A part pour le personnage principal, l'animation des sprites est bien réalisée, bourrée de petits détails appréciables. Les possibilités graphiques du ST ne sont pas exploitées au maximum (pas de scrolling différentiel alors qu'on aurait bien aimé en voir à certains niveaux) mais les décors variés et la grande taille des sprites le classe dans la catégorie des bons jeux.

GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	12
MANIABILITE	11

AMIGA 62%

Franchement, la vitesse du personnage et du scrolling horizontal est décevante. C'est tellement lent qu'on manque de s'endormir entre les tableaux. Heureusement qu'une excellente musique, présente durant toute l'aventure, est là pour nous rappeler que le jeu n'est pas sur Pause. Un peu plus de couleurs ne m'auraient pas déplu, vu que mon Amiga a des possibilités autrement meilleures que ce qu'on peut voir dans Torvak, même si les graphismes sont joliment réalisés. Pour peu que vous soyez du genre speed et que vous n'acceptez de donner le titre de "héros" qu'à un bonhomme tirant cinquante fois à la seconde, vous ne pourrez pas supporter le temps que Torvak met à recharger son épée entre deux coups. Il a de gros muscles, mais il s'en sert le moins souvent possible, le bougre. Bref, Torvak n'est pas un excellent jeu, classique dans sa conception

GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	13
MANIABILITE	12

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

Art of War



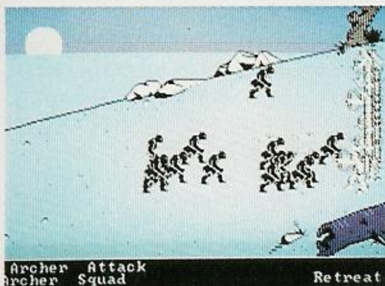
Alors comme ça, vous pensiez que toutes les guerres se ressemblaient. Que nenni, suivez Broderbound, histoire de constater qu'il y a plusieurs façons de vaincre ou périr.

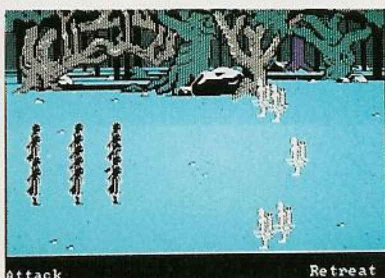
Un peu comme le héros éternel, les grands conquérants forment une cohorte de grands stratèges bien mégalos, depuis la nuit des temps jusqu'à nos jours. Maillons d'une chaîne qui étrangla les hommes de toutes époques, ils semblent, au fil des siècles, rejouer la même tragédie devant un nouveau public, dans un nouveau théâtre, avec de nouveaux décors. L'histoire n'a pas de mémoire.. Ce logiciel va vous permettre de les combattre, ce qui est déjà en soit une petite revanche, mais surtout sur le lieu de votre choix. Dès le début de la partie en effet, vous pouvez choisir une grande bataille. Ça peut se dérouler au moyen-âge, dans la forêt de Sherwood, ou pendant Little Big Horn. Point intéressant, ou curieux, suivant le point de vue où l'on se place, le général choisi pour représenter l'ennemi peut n'avoir aucun rapport avec la bataille.

Par exemple, vous pouvez combattre Géronimo dans la forêt de Sherwood ou Napoléon dans un combat des Dieux Bon point, il est possible de créer ses propres batailles et de paramétrer différentes choses. Problème, la traduction est déplorable. Bon, c'est vrai qu'à la base, le jeu tournait sur Macintosh, alors forcément, sur CPC, on est un peu juste, voyez.

Quand vous serez suffisamment sûr de vous, vous pourrez alors combattre les adversaires sur leur propre terrain (Géronimo en montagne, Athéna chez les Dieux, etc.). Amateurs de wargames un peu sevrés par le manque de logiciels du genre sur CPC, foncez.
Les autres, fuyez!

Tsing Moulinex





CPC
53%

Le son est pour le moins sobre, même pour du CPC; le graphisme, en quatre couleurs, est tristounet, même pour du CPC. Les animations des "sprites", moches (comme les "sprites" eux-mêmes).Reste que la stratégie doit être superbe mais comme on n'a pas encore de rubrique algorithme, ça ne nous fait pas un ensemble très très réjouissant, les gars. Moulinex

GRAPHISME	13
SON	12
ANIMATION	10
DIFFICULTE	9

DISPONIBLE SUR CPC ET BIENTOT ST; AMIGA, PC PRIX : 250 F SUR CPC, 300 F SUR PC, ST ET AMIGA.

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE — AMIGA

EDITEUR MICROSTYLE

TESTE PAR J.M DESTROY. DEJA TESTE SUR ST DANS JOY N°9. DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, PC. PRIX: 250 F ENVIRON

Tiens, le revoilà, celui-là. Si vous avez raté l'épisode précédent, I.S.C est une simulation de football de Microstyle réalisée entièrement en 3D formes pleines. Utilisant à merveille toutes les dernières techniques de zoom, de rotation de sprites, d'objets 3D et de calcul tridimensionnel, ce jeu de foot est doté d'une excellente animation; le mouvement de chaque joueur et de la balle sont parfaitement représentés. Cette idée de représentation est certes originale, mais elle nuit énormément à la jouabilité d'International Soccer Challenge, la maniabilité ainsi que le plaisir de jouer s'en ressentent largement. Bien évidemment et comme dans toute simulation de football qui se respecte, un menu au départ vous permettra non seulement de sélectionner le nombre de joueurs (jusqu'à deux), le type de jeu auquel vous voulez participer (championnat ou coupe), l'un des trois niveaux de difficulté, mais également un entraînement au tir au but, histoire de comprendre "comment ça marche". Durant le jeu nous regretterons toutefois l'absence de musique. Parfois un petit peu lent dans la transmission des commandes, ISC devient très vite ennuyeux et sa durée de vie s'en trouve écourtée. Dommage... Vraiment dommage...



GRAPHISME: 15 • ANIMATION: 18 • SON: 10
MANIABILITE: 11 VERDICT: 70%

SHADOW OF THE BEAST — ST

EDITEUR PSYGNOSIS

TESTE PAR MOULINEX . DEJA TESTE SUR AMIGA DANS JOYSTICK HEBDO N° 41. DISPONIBLE SUR ST, AMIGA. PRIX: 249F.

Ben, en dépit de quelques différences permettant justement de ne pas confondre ST et Amiga, c'est très très bô (ça, c'est un élément de réponse). La réelle bonne surprise vient du son, quasiment identique à celui de la version Amiga bien que les bruitages soient un peu légers. Le scrolling, lui, est nettement moins bien. Différentiel, c'est bien joli mais comme il n'y a que 3 niveaux de scroll, c'est moins beau. Cependant, le pire saute au yeux dès qu'on regarde évoluer le personnage. C'est lent, surtout lorsque des éléments de décor importants entrent dans le champ de vision: Bref, si l'on ne compare pas, le jeu est moyennement réussi, si l'on compare, l'adaptation est moyenne tout court.



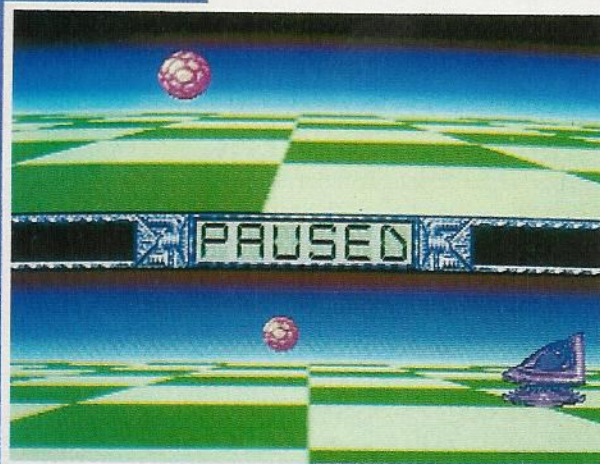
GRAPHISME 14 • SON 16 • ANIMATION 12
DIFFICULTE 16 VERDICT: 60%

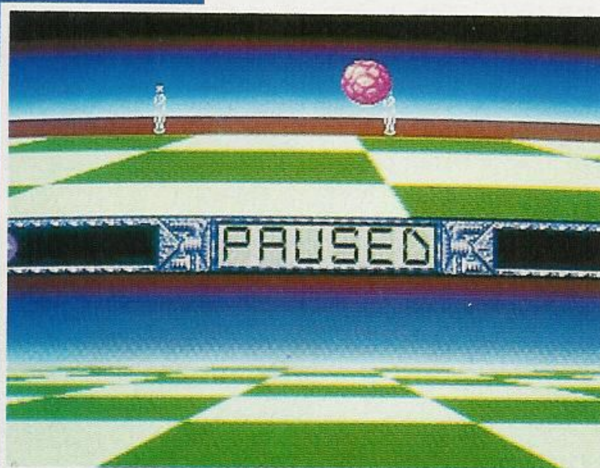
tests

Masterblazer

Avec Rainbow Arts, le sport futuriste tel que nous l'imaginons devient réalité.







Masterblazer nous propose deux sortes de simulations sportives: le football et la course. Le foot n'est en fait qu'un face à face entre deux rotofoils, machine de jeu hyper rapide, dans lequel il faut jeter une boule dans les buts de l'adversaire. Vous pouvez soit jouer à deux soit laisser à l'ordinateur le soin de diriger le deuxième rotofoil, et le jeu commence avec les deux robots à chaque extrême du terrain, la balle en suspens au millieu, et les cages des deux joueurs se déplaçant du bord gauche au bord droit. En poussant votre joystick vous faites avancer l'engin sur un terrain vu de face et quadrillé.

Tout de suite, vous ne pouvez qu'être émerveillé par la vitesse de déplacement du sol. Ensuite, vous arrivez sur la balle. En lui rentrant dedans, elle se collera automatiquement à votre engin, et c'est en appuyant sur "Fire" que vous la dégagerez hyper-loin. Si un joueur est en possession de la balle et que l'autre lui rentre dedans, ce dernier la récupera. Le temps de chaque match est limité, et il faut être le premier à remplir le niveau des buts pour gagner.

Chaque point marqué par un joueur se symbolisera par une flêche sur le niveau des buts. Le mode course vous emmène sur le même terrain, avec les mêmes engins, et votre but est de choper le plus de boules avant d'arriver à la fin. Encore une fois, vous pouvez y jouer à deux ou seul contre l'ordinateur. Mais il y a aussi le mode tournoi, dans lequel vous pourrez se faire affronter jusqu'à huit personnes.

Ce mode est génial quand on a huit copains sous la main. En page de présentation, une icône vous permet d'avoir un schéma descriptif du rotofoil, et un autre vous expliquera les règles du jeu avec une vue du terrain dans son intégralité, et les spécificités du terrain. Notons qu'il s'agit de la suite de Ballblazer, de Lucasfilm, et que Masterblazer a justement été commandité par Lucasfilm à Rainbow Arts.

AMIGA
80%

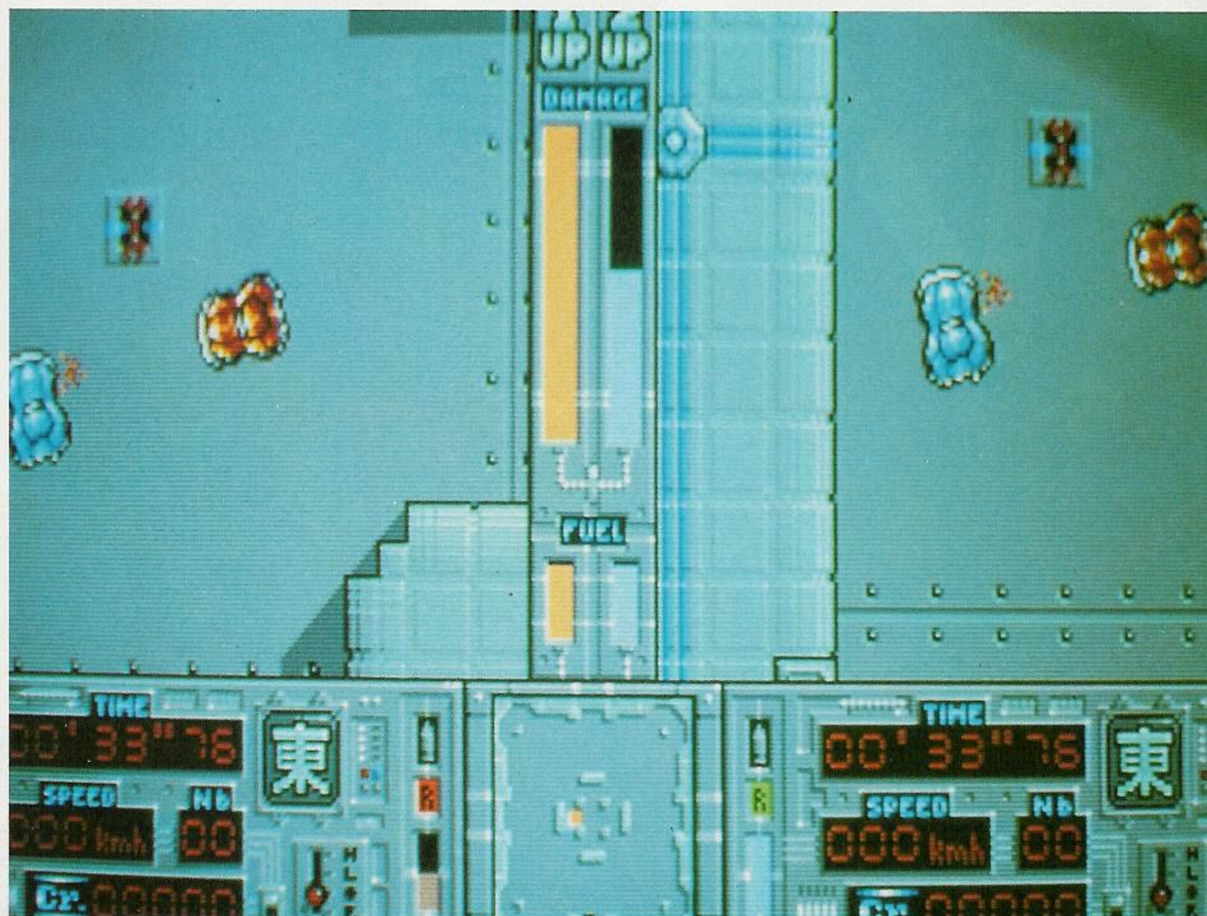
Indéniablement, c'est la vitesse de déplacement du décor et des énormes sprites qui ne ralentissent pas l'animation d'un iota quand ils sont à l'écran. Il est vrai que l'intérêt du jeu ne peut en aucun cas lui promettre une durée de vie immense, vu que c'est toujours sur le même terrain qu'on doit faire les mêmes actions, mais néanmoins Masterblazer est un de ces jeux qu'on prend plaisir à remettre dans son ordinateur au bout d'un certain temps, car sa réalisation technique est d'une telle beauté qu'on l'installe juste pour le plaisir. Personnellement, je préfère un petit jeu hyper bien réalisé comme Masterblazer, qu'un énorme projet bâclé comme beaucoup d'autres. ***Kaaa***

GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	18
MANIABILITE	17

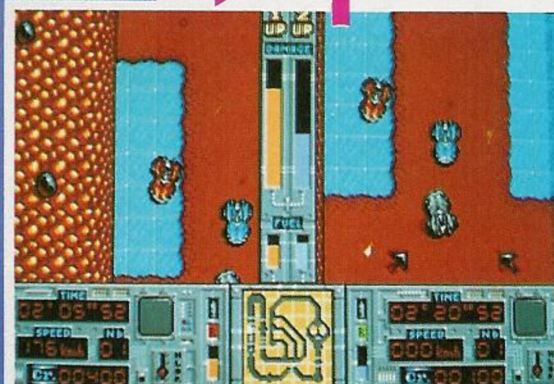
DISPO SUR AMIGA ET ST
PRIX :250 F ENVIRON

tests

Ubi Soft transpose le présent dans le futur, puisque vous allez faire des courses de voiture sur des astéroïdes de Jupiter.



Jupiter's Masterdrive





Ils sont neuf en tout, les beaux astéroïdes tournant autour de Jupiter. Chacun d'eux est pourvu de deux circuits totalement différents: une piste de course et un stade de bonus. La première vous sert à gagner des courses, donc de l'argent, et la seconde ne sert qu'à gagner de l'argent. Dans un premier temps vous êtes en mode entraînement et vous choisissez l'astéroïde que vous voulez visiter, en sachant qu'ils ne sont pas tous visibles, ou du moins vous devrez avoir un certain solde à votre actif pour y accéder. Votre solde, mis à part les 15000 crédits offerts gracieusement par la maison, c'est évidemment en courant que vous l'augmentez, et je vous propose de vous rendre directement sur la piste, aux côtés de deux autres concurrents, qui pourront soit être totalement dirigés par l'ordinateur, soit un copain en prend une. Aussitôt, si vous êtes à deux joueurs, l'écran se divisera verticalement, sinon vous l'aurez pour vous tout seul. Dans tous les cas, en bas de l'écran, vous aurez la vision du circuit, votre compteur de vitesse, votre timing ainsi qu'un niveau de carburant. Le nombre de tours à effectuer est indiqué avant chaque course. Vous remarquerez très vite la possibilité de se balader partout dans les décors selon les niveaux (certains sont entièrement entourés de murs), et surtout la facilité avec laquelle vous dirigez votre véhicule. Mais vous verrez aussi le nombre d'icônes dis-



posés sur la route, que vous ne pourrez ramasser qu'en cas de besoin. C'est-à-dire que si votre moteur en a pris un coup, un message s'affichera et vous devrez passer sur une petite clef anglaise. Sinon, l'icône restera à sa place pour ceux qui en ont plus différemment. Vous êtes deux à l'écran, et vous devez ramasser un nombre précis de bonus dans un temps limité. Mais pas n'importe quel bonus, puisque sur la carte en bas de l'écran clignotera un point, indiquant où se trouve le bonus à choper. Le



besoin que vous. C'est pareil pour le gaz. Chaque véhicule est pourvu d'une arme avec un nombre restreint de projectiles, qui serviront à envoyer balader dans les décors une voiture concurrente. Ensuite, à la fin de la course, vous vous retrouvez dans une boutique de gadgets pour bagnole, tenue par un extra-terrestre verdâtre qui ne sert à rien sinon à vous regarder droit dans les yeux avec un air endormi. Mais vous pourrez aussi jouer au jack-pot dans cette boutique si vous avez ramassé des jetons, et vous aurez la possibilité de gagner un max de thunes. L'autre circuit se joue complètement premier arrivé au nombre a gagné, et qu'est-ce qu'il a gagné? Des sous. En cliquant sur Jupiter, vous chargerez le mode Tournoi, qui vous fera courir sur tous les astéroïdes en partant du plus facile. Vous trouverez les courses simples au début, mais vous verrez que rouler sur de la glace n'est pas toujours évident, et ce n'est qu'une des nombreuses surprises que vous réservent les circuits difficilement accessibles. Jupiter's Masterdrive est un jeu de voiture ressemblant à beaucoup d'autres, mais qui a l'avantage de présenter les choses avec singularité.

AMIGA 90%

Le scrolling multidirectionnel du décor est parfaitement fluide, et c'est ce qui rend la jouabilité de Jupiter's Masterdrive agréable. Il est rapide, facile à manier, avec des graphismes fins et bien colorés. Les musiques vous accompagnant durant toutes les courses sont composées par David Wittaker, et si ce nom ne vous dit rien c'est que vous ne lisez la presse informatique que depuis très peu de temps. Vous pouvez donc vous attendre à de la qualité. Pour finir, je dirai que c'est un jeu hyper-sympa à manipuler, avec des graphismes travaillés qui font plaisir à voir.

Artemus

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	17
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

ULTIMA V

AMIGA

EDITEUR : ORIGIN

TESTE PAR DUY MINH. DEJA TESTE SUR ST DANS JOY N°3. DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET PC (TOUS FORMATS). PRIX : 300 F ENVIRON

Le cinquième volet de la saga d'Ultima vient d'arriver pour Amiga. Il vous permet de retrouver le monde de Britannia que vous aviez laissé délivré de tout mal à la fin de votre quête pour devenir un Avatar, c'est-à-dire un héros pur et sans reproche, à la fin du quatrième épisode. Cette fois, Lord British lui-même, le bon roi de Britannia, a disparu lors d'une expédition vers le monde souterrain et un usurpateur a pris sa place, un général du nom de Blackthorn. Celui-ci a perverti les lois qui sont devenues inhumaines et cruelles, il règne d'une main de fer en opprimant le peuple. Votre devoir est simple, retrouver Lord British, souverain légitime du royaume, qui seul pourra reconquérir Britannia.



Ultima V est un superbe jeu de rôle, digne rejeton de la lignée des Ultima. Comme d'habitude, sa grande force est la richesse du scénario, et tous les fils conducteurs qu'il vous faudra suivre en interrogeant tous ceux que vous rencontrerez sur votre chemin. Avec des améliorations sur la vie des gens que vous voyez, ils mangent à midi, dorment la nuit, vont vaquer à leurs petites occupations, cet Ultima vous plonge entièrement dans l'ambiance. La musique a été soignée pour l'Amiga. Un jeu à vous faire perdre le sommeil.

GRAPHISME: 15 • ANIMATION : 14 • SON: 17
COMPLEXITE: 17 VERDICT : 95%

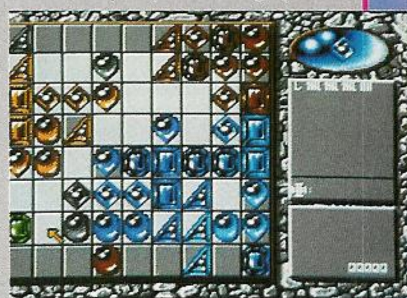
ISHIDO

AMIGA

EDITEUR: ACCOLADE

TESTE PAR ARTEMUS. DEJA TESTE SUR PC DANS JOY N°10. PRIX: 300 F ENVIRON. DISPONIBILITÉ: PC, AMIGA.

Rappelons le principe de ce jeu ancestral: vous devez placer un nombre fini de pièces sur un damier, sachant que ces pièces suivent des règles de contiguïté: pour être placée à côté d'une autre, une pièce doit avoir en commun ou sa forme, ou sa couleur. D'autres règles viennent se greffer à cela, ainsi pour placer une quatrième pièce dans un groupe de trois, il faut avoir un point commun avec deux pièces. Le fait d'amener ce jeu sur ordinateur nous amène évidemment les possibilités habituelles liées à l'informatique: sauvegarde de parties, mode tournoi, choix des formes des pièces, aide de l'ordinateur, et j'en passe. Les graphismes n'ayant pas une importance primordiale dans ce type de jeu, ils ont tout de même été très soignés, les pièces sont composées de jolis dégradés de couleurs, et bénéficient d'effets de lumières sympathique. A conseiller aux fanas de jeux de réflexion, car Ishido en est un qui en a inspiré beaucoup d'autres.



GRAPHISME: 15 • ANIMATION: néant • SON: 13
COMPLEXITE: 16 VERDICT : 74%

tests

Teenage Mutant Hero Turtles



Les tortues ninjas n'en finissent plus d'arriver. Je ne vous parlerai pas des biscuits Turtles ou des marionnettes Turtles, mais bien du soft de chez Image Works.

Concentrez-vous, car vous allez avoir besoin de beaucoup d'imagination pour visualiser clairement à quoi peuvent ressembler les héros du jeu en question. Une tortue, vous savez ce que c'est. C'est une tortue.

Maintenant, donnez-lui la parole, collez-lui un bandeau sur les yeux, un autre sur chaque genou plus quelques-uns sur les bras.

Ensuite, imaginez que cette même tortue ait un prénom rappelant très bizarrement celui d'un peintre Italien connu, puis, de plus en plus fort, persuadez-vous que cette bestiole capitonnée est une spécialiste des arts martiaux, et voilà, vous obtenez un des membres du quatuor qui fait fureur partout, j'ai nommé les Teenage Mutant Hero Turtles.

Après cette introduction visant à éviter le choc psychologique pouvant être engendré par la vision de telles bestioles sans être prévenu, venons-en à ce qui nous intéresse: ouais, à part des Tortues Ninjas, de quoi qu'il cause le jeu?

J'y viens... J'y viens...

Figurez-vous que April O'Neil, célèbre journaliste, a été enlevée par l'ignoble Shredder, votre ennemi juré puisqu'ennemi juré il y a. N'écoutant que leur courage de tortue, et une tortue ça a un sacré courage, parce que pour continuer à vivre avec une carapace sans se suicider deux jours après sa naissance, enfin bon, elles ont du courage les tortues ninjas, donc, n'écoutant que leur courage, ces quatre bestioles verdâtres décidèrent d'aller combattre les méchants à la botte de Shredder pour délivrer leur copine. Pour cela, elles devront combattre dans New-York. Sur les quais, dans les égouts, dans la rue. Ramasser et manger des morceaux de pizzas pour reprendre des forces, oui, car les tortues adorent les pizzas, c'est bien connu. Récupérer des cordes, des shurikens, et autres missiles meurtriers.

A la fin de chaque niveau, sauf à la fin du deuxième, vous devrez exploser le crâne à un chef de bande, lui-même sous les ordres de Shredder, qui sera, lui aussi, expert en arts martiaux. Méfiez-vous.

Allez, ne vous découragez pas, vous arriverez à délivrer April O'Neil. Elbaz a bien réussi, lui.

Remarquez, c'est vrai qu'il avait un avantage certain, il a déjà une tête de tortue.

Alors forcément, c'est plus simple.



CPC
75 %

Hormis le bourrage de crâne à la Batman qui commence à se développer autour des Tortues Ninjas, le soft sur CPC est réellement intéressant. Les sprites sont bien colorés et assez jolis, et en plus ils sont de bonne taille. Les scrollings sont fluides, surtout quand on descend au sous-sol, où là, grand luxe, on a droit à deux scrollings différentiels superposés. Carrément! Le jeu se joue au joystick ou au clavier, les parties sont divisées en vue d'au dessus pour l'action générale, et en vue de côté et zoomée quand vous entrez dans un lieu. Vos ennemis sont eux aussi jolis, variés et rigolos: de l'œil globuleux et bondissant au personnage marcheur et en flamme. Oui, décidément, les graphismes de Tortues Ninjas ont beaucoup de charme.

Au début de chaque action, et quand vous vous faites capturer par l'ennemi, vous avez à choisir entre un des 4 membres du groupe. La différence majeure d'une tortue à l'autre, à part le changement de prénom, est qu'elles utilisent des armes différentes: sabre, nunchaku, bâton ou poignard.

Chaque tortue capturée se trouve enfermée quelque part dans le niveau. Il faut la délivrer avec l'une de ses collègues. Bon, quand j'arrive à oublier le dessin animé ou les cookies Tortues Ninjas, alors, ma bouche réussi à avouer que le Teenage Mutant Hero Turtles, le jeu, est un bon soft. Mais je fais l'effort, hein.

Seb

GRAPHISME	16
SON	12
ANIMATION	15
MANIABILITE	14

DISPONIBLE CPC ET EN DECEMBRE, ST ET AMIGA
PRIX : 110 F ENVIRON EN K7,160 F ENVIRON EN DISQUETTE ET 250 F ENVIRON EN 16 BITS.

tests

SCI

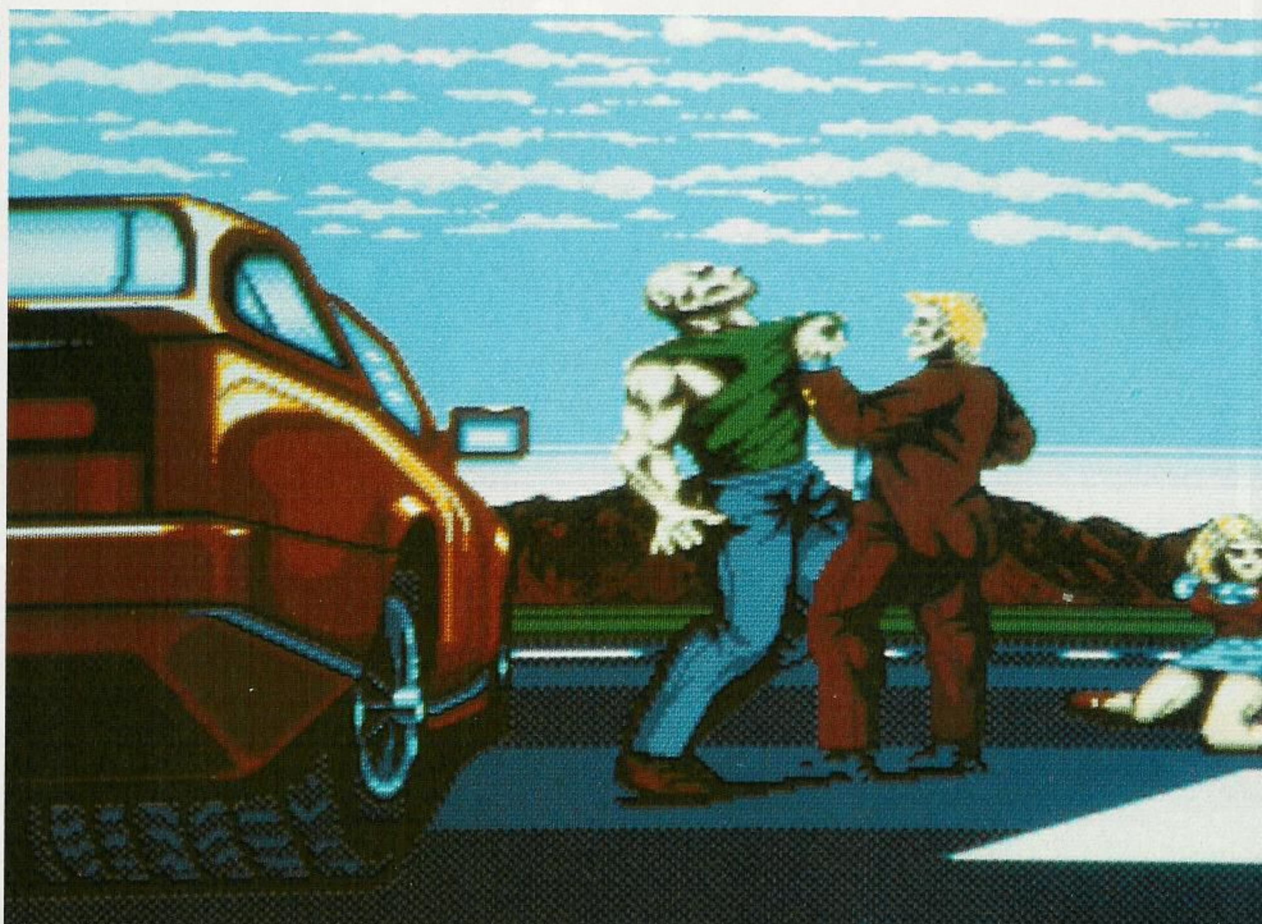
Le retour de la vengeance d'Ocean, pour combattre les criminels en tous genres.

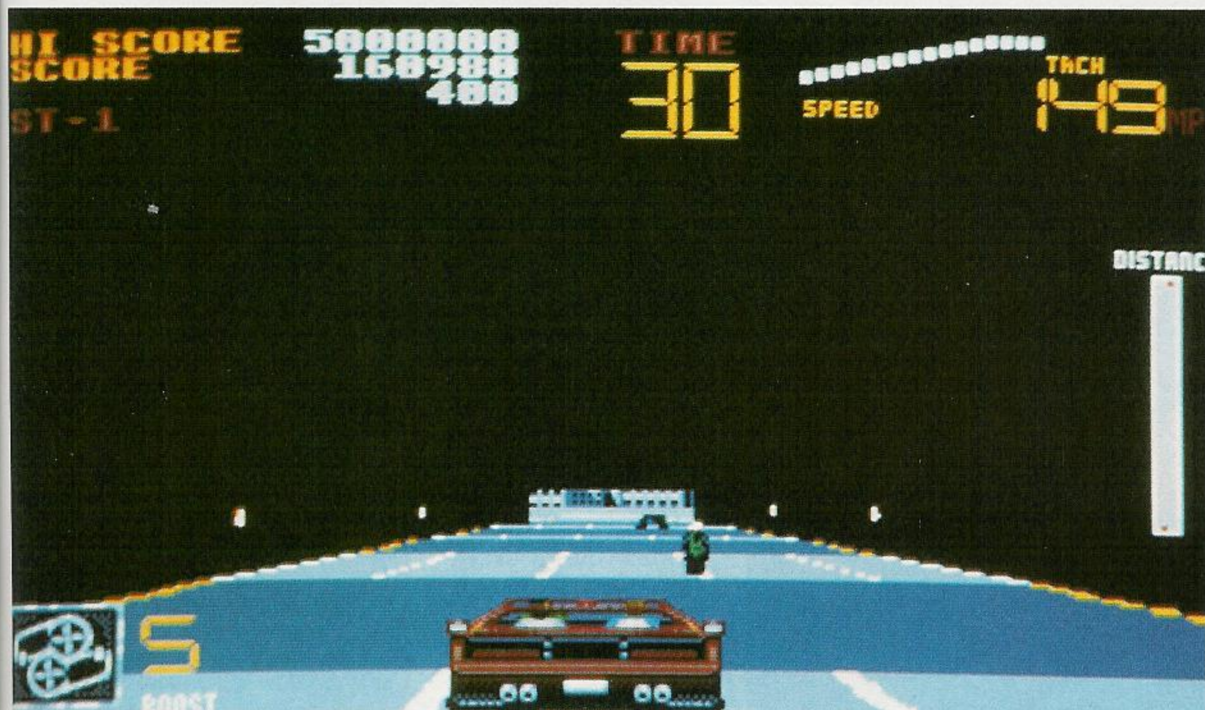


AMIGA

Depuis tout petit, vous restiez planté devant les séries à la Starsky et Hutch, ébahi par les poursuites en bagnole. Vous n'en ratiez pas une, et vous avez même commencé une compilation des meilleures séquences de tous les films d'action policière, que vous vous repassiez régulièrement, un volant à la main, en faisant semblant de diriger les véhicules. Quel pied! Eh bien maintenant, fini de faire semblant, vous allez vraiment en diriger une, de bagnole, également à la poursuite d'un autre véhicule bourré de méchants et truands en tous genres. C'est pour pouvoir faire celà que vous vous êtes engagé dans police, et comme tout le monde le sait dans votre commissariat de quartier, c'est à vous que reviennenent les poursuites les plus périlleuses. SCI (Special Criminal Investigation), c'est la suite de Chase HQ, et ce n'est pas lui faire offense que de l'appeler Chase HQ II. La différence avec la première version, c'est d'abord le fait que vous ayez une arme à gros calibre avec vous, et qu'en appuyant sur "fire", vous voyez votre personnage se pencher à la fenêtre et arroser les caisses devant lui. C'est avec le même système que vous arrêterez la voiture convoitée: avant on se contentait de les arrêter, maintenant on leur tire dessus. C'est l'évolution de la société, ma bonne dame.

Avant chaque poursuite, une speakerine vous décrira en voix digitalisée et en étranger, les criminels qu'il faut poursuivre, avec une reproduction de leur véhicule pour que vous voyiez la gueule qu'il a. Ensuite c'est de l'action condensée jusqu'au bout, durant laquelle vous pourrez rentrer dans les voitures des bons citoyens, et même leur tirer dessus. De toute façon, le ministre de l'intérieur vous couvre, vous n'avez rien à craindre. Une fois la voiture immobilisée, un séquence vous montre, vous, tenant d'une poigne ferme le méchant, en lui débitant un texte encore une fois digitalisé, sur un ton à la Clint Eastwood quand il joue à l'inspecteur


AMIGA



AMIGA

Harry. La suite est basée sur le même principe, avec un nouveau véhicule, sur une nouvelle route. Vous aurez à votre crédit trois turbos, vous permettant, quand le besoin s'en ressent, de tracer une droite à donf pour rattraper votre proie. Chase HQ II est un jeu qui va vite, agréable à manipuler mais qui manque de progression entre les niveaux, ce qui peut lasser rapidement le joueur.

PC
80%

Les graphismes sont assez décevants dans cette suite, le décor n'étant qu'une pâle ébauche monochrome de ce qu'aurait dû être une ville flamboyante avec ses mille couleurs symbole de fête et de réjouissances. Non, j'exagère, mais ce n'est pas très joli.

La voiture se manipule parfaitement bien, sur une route défilant à une vitesse appréciable pour ne pas dire vertigineuse.

Les séquences entièrement digit-alisée (pour la voix uniquement) des début et fin de niveaux apportent un réalisme indispensable au jeu.

C'est surtout grâce à ça que le joueur lassé de recommencer la même chose dans des décors différents continuera à poursuivre les criminels. Ou alors c'est qu'il a vraiment ça dans la peau, et SCI lui plaira forcément du début à la fin

Artemus.

GRAPHISME	14
SON	17
ANIMATION	16
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR AMIGA ET ST.
PRIX : 250 F ENVIRON.



AMIGA



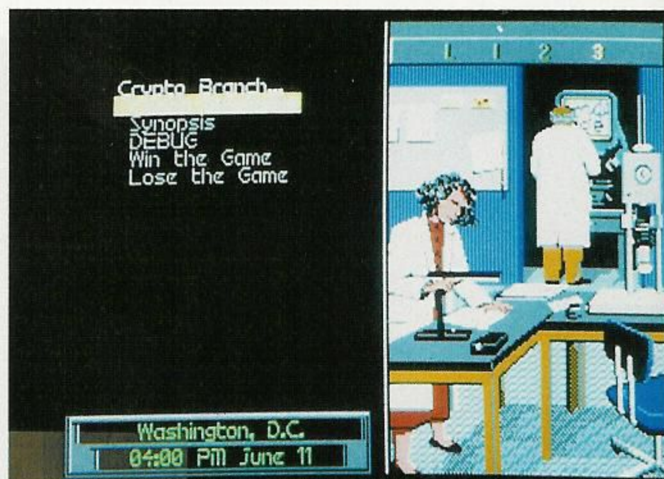
AMIGA



AMIGA

tests

Covert Action



Vous pensez qu'un agent secret se promène en permanence avec une panoplie de gadgets. Ben non, chez Microprose, ça se passe pas comme ça, mais l'aventure est quand même palpitante.



Comme dans la réalité, l'agent secret que vous allez incarner se doit avant tout d'être un homme, ou une femme, de l'ombre. Avant de réussir à mettre mister Big, le super vilain, sous les verrous, notre agent va devoir enquêter dans tous les pays du monde et suivre plusieurs affaires. Trafic de stupéfiants, terrorisme, magouilles diverses, tout doit être contrôlé, infiltré, démantelé. Pour cela, le joueur dispose de plusieurs méthodes qui sans être aussi spectaculaires que celles utilisées par 007 ont au moins le mérite d'avoir fait leurs preuves.

Au début de la partie, après avoir choisi sexe et habiletés de l'agent, l'enquête commence. Préférez-vous bien conduire, être expert en électronique, en décryptage, ou pensez-vous vous en sortir avec vos poings seuls?

En fait, pour espérer mener à bien cette passionnante mais dangereuse enquête, un mélange de toutes ces capacités sera nécessaire. Par moment, vous devrez cambrioler certains lieux afin d'y découvrir des indices capitaux. Ailleurs, il faudra utiliser l'ordinateur et décrypter les messages codés interceptés.

Pour l'instant nous n'en sommes pas encore là: il va s'agir de choisir sa zone d'action. Europe, Moyen Orient, Amérique Centrale, Amérique du Sud.

Dans chacune de ces zones, il est possible de sélectionner jusqu'à 16 villes. Suivant le pays, d'autres services de renseignement pourront prendre part au jeu: Mossad, KGB, CIA, M16 et autres barbouzes. Les rois de l'imper mastic, les chaussettes à clous aux doigts de fées, tous sont au rendez-vous. L'espionnage, c'est bien, l'espionnage international, c'est encore plus mieux.

Certes, coups fourrés en tous genres sont au rendez-vous mais cependant, ne croyez pas que l'action ne soit pas de la partie. Par moment, la conduite de voiture transformera cette enquête en redoutable labyrinthe. Quant au décryptage de messages codés, c'est toute l'intelligence du joueur (et l'habileté de son perso) qui sera mise à rude épreuve. Je vous recommande tout particulièrement la pose d'une écoute téléphonique (NDLR: une micro-pose, alors?). C'est redoutable et change agréablement des enquêtes habituelles. Ici, le joueur donne de lui-même et il s'agit pour lui de se dépatouiller avec un ensemble de connections électriques et de positionner, sur l'écran, des composants permettant au circuit de se comporter comme on l'attend. Prise de tête mais passionnant.



PC
88%

Si l'ensemble des commandes qui permettent de passer d'un menu à l'autre font penser au début que l'on se déplace dans un immense menu, on se surprend très vite à se passionner pour cette enquête. Les scènes de filature en voiture, qui permettent du reste de choisir son véhicule, font agréable diversion. Certes, pas question de simulation de type Test Drive mais au moins, ça bouge un peu et même si le paysage clignote, "changement d'herbage réjouit les veaux".

En revanche, le graphisme général déçoit un peu. Ben oui, c'est bien dessiné. Et alors? Tout cela est trop standard, sans parti pris artistique. On croirait voir une suite de dessins achetés dans une banque d'image. Ça ressemble à des maquettes finalisées. Remarquez, c'est plutôt courant en informatique mais tout de même: engagez de bons graphistes, c'est-à-dire des graphistes inventifs.

C'est vu, ce soft est surtout intéressant pour son scénario, extrêmement riche et complexe. En ce qui concerne le reste, pas de prodiges de programmation à l'horizon. Il s'agit d'un bon jeu. Un de plus.

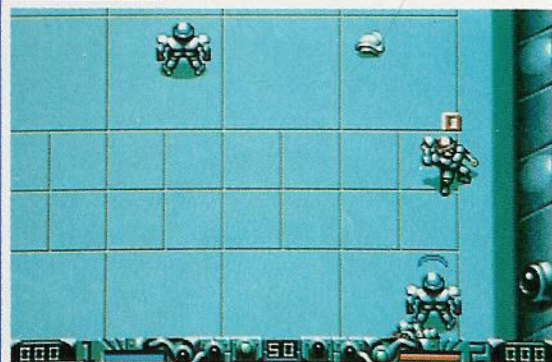
Moulinex

GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	14
MANIABILITE	13

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 400 F ENVIRON.

Sages comme des images, Image Works? Pas sûr, mais en tout cas, ils travaillent comme des bêtes.

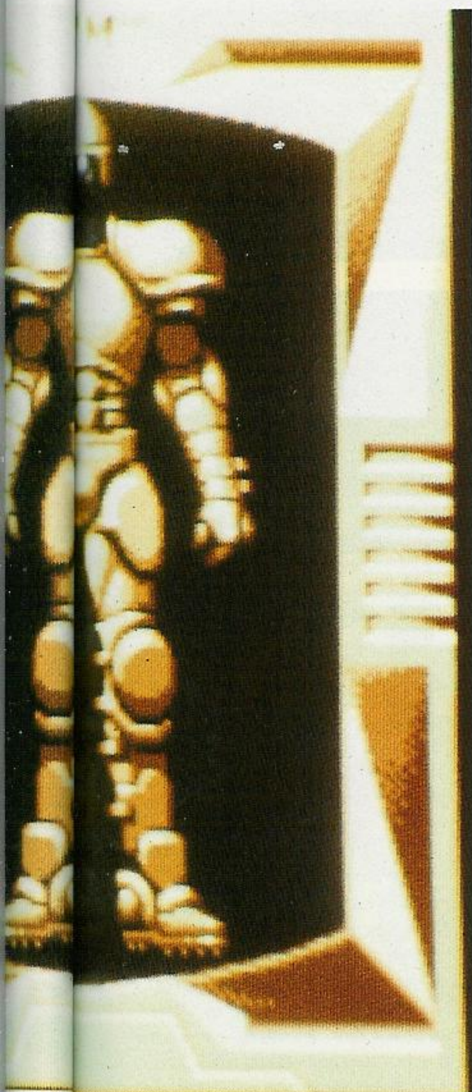
Speedball II



Cette nouvelle version de Speedball est-elle deux fois mieux que la précédente? Eh non, c'est beaucoup plus que ça: il faut dire qu'en deux ans, l'équipe a continué à jouer. Du coup, elle a pu acheter de nouveaux terrains et revient en pleine forme. Entendez par là que les joueurs sont encore plus méchants qu'avant. Bon, dans le principe, le jeu reste sensiblement similaire à ce qui faisait notre joie en 88.

Cependant, dès les premières minutes de démo, on sent comme une sorte d'excitation dans les deux camps, une indéfinissable accélération des choses qui rappelle plus les jeux du cirque que la rencontre amicale. Mais, que se passe-t-il, les équipes sont en train de se taper dessus comme des chiffonniers! C'est pas étonnant, ça rapporte des points. Certes, il vaut mieux marquer des buts pour gagner, mais une mandale par-ci, un blocage par-là, permettent d'augmenter le nombre de crédits. Allez, exit la démo et en avant pour la grande rencontre. Nous voici sur l'écran de transfert qui permet de sélectionner des joueurs sur mesure.





Sur mesure? Eh oui, grâce à un écran de config des plus pratiques, on peut dorénavant modeler les joueurs comme on le souhaite. Deux solutions pour cela, modifier l'équipe en bloc ou bien chacun de ses membres. Certain joueurs peuvent être agressifs, d'autres bons en défense, d'autres encore se déplacer intelligemment lorsqu'ils ne sont pas sous le contrôle du joueur, ou bien lancer la balle plus loin que la moyenne. En tout, huit caractéristiques peuvent ainsi être définies. Lorsque l'on joue en mode deux joueurs, cela permet vraiment d'aller encore plus loin, d'autant qu'il est possible d'acheter des têtes d'affiches, présentes sur le disque, lorsque l'équipe a gagné des sous. Pour cela, il faut disputer pendant la saison plusieurs matches dits d'exhibition. Dans le même genre, l'option "Gym" permet d'entraîner ses joueurs, là aussi individuellement ou par équipe. Quand tout le monde est prêt, tout du moins quand le joueur le pense, l'équipe qu'il dirige (Brutal Deluxe) peut se lancer dans le mode "League" et commencer le jeu de massacre. Comme dans la première version de Speedball, il est ici possible, en cours de partie, de ramasser des options qui traînent sur le sol. En tout, il existe dix sortes d'options reconnaissables à leur dessin: Reduce Team fait tomber les caractéristiques de l'adversaire au minimum; Increase, c'est le contraire (pour votre équipe, of course); Manic monte les deux équipes au maxi (c'est speed!); Slow, c'est l'inverse, histoire de se reposer un peu; Grab Ball, ça donne la balle à celui qui ramasse l'option, comme ça, sans discuter. Bon, je ne vais pas tous vous les faire, sinon je ne pourrais pas aller rejouer. Citons quand même Zap Team qui fait un tacle à tous les opposants visibles à l'écran. Super, tout le monde a les quatre fers en l'air et pendant ce temps là... Sympa, hein? On pourrait croire que cette remarque d'une profondeur philosophique inégalée jusqu'alors clôt ce test; ce serait faire une grande erreur de jugement. En effet, avec Speedball, on peut aussi acheter différents accessoires à ses joueurs préférés: casques, bottes de vitesse, armures diverses et autres gadgets pratiques comme tout. Enfin, les bords du terrain se voient augmenter de nouveautés des plus réjouissantes: je vous conseille le trou qui électrifie la balle et la rend mortelle pour l'adversaire. De même, des orifices permettent de faire passer la balle directement de l'autre côté. Voila, maintenant, je peux retourner disputer un match avec Kaaa. Va y avoir de la viande collée au mur!

NEXT FIXTURE

BRUTAL DELUXE		PLAY	RAW MESSIAHS	
PL WO DR LO POINTS			PL WO DR LO POINTS	
00 00 00 00 NA			00 00 00 00 NA	
LEAGUE PLACING	NA		LEAGUE PLACING	NA
POINTS FOR	NA		POINTS FOR	NA
POINTS AGAINST	NA		POINTS AGAINST	NA
DEFENCE	100		DEFENCE	118
MIDFIELD	100		MIDFIELD	135
ATTACK	100		ATTACK	130
SUBSTITUTES	100		SUBSTITUTES	113

PRESS FIRE



ST
80%

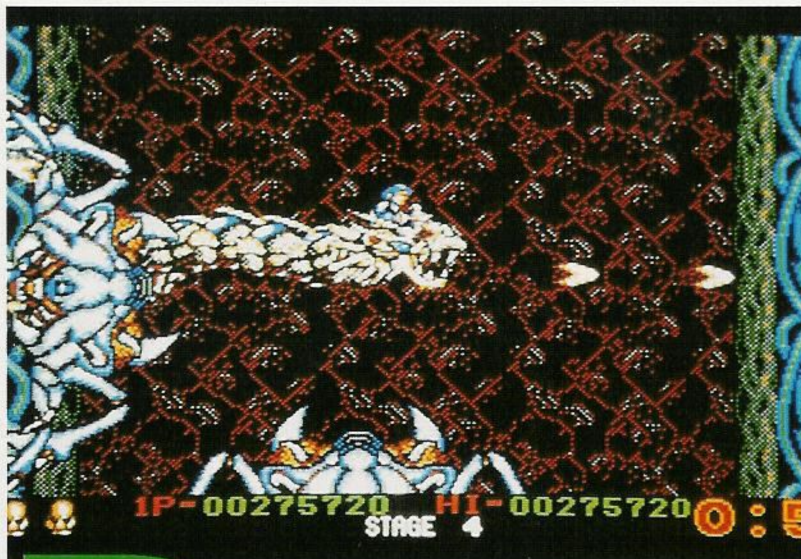
Le graphisme, toujours aussi fouillé que dans la précédente version, se voit maintenant amélioré par des cycles de couleurs à certains endroits du terrain, entre autres sur les côtés. De même, l'ajout des écrans de config permet d'apprécier de beaux dessins. Au niveau de la gestion interne, la nouveauté est là aussi au rendez-vous: lorsqu'on "tacle" un joueur, une fenêtre s'ouvre et pendant quelques secondes, l'ordinateur compare force d'attaque et force de défense des deux joueurs avant de décider qui sera bénéficiaire. Du coup, un joueur attaquant un adversaire plus fort peut tout à fait s'étaler pendant que l'autre continue à courir comme un cabri. Le son, sensiblement identique à celui de la première version, est un peu grésillant mais tout de même bien venu. En revanche, l'animation est un modèle du genre, d'autant qu'on n'assiste à aucun ralentissement quel que soit le nombre de sprites à l'écran

Brutal Moulinex Deluxe.

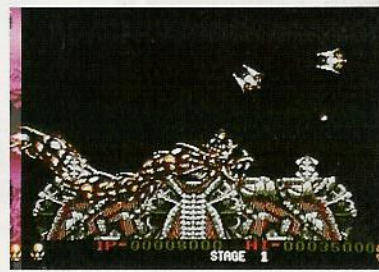
GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	17
MANIABILITE	18

DISPONIBLE SUR ST, VERSIONS AMIGA ET PC A PARAITRE
PRIX : NON COMMUNIQUE

Pour vous éclater en dégommant tout ce qui bouge, Activision vous offre un Shoot'Em Up des plus classiques.







Dragon Breed

C'est à cheval sur la tête d'un dragon que vous allez tirer sur tous les ennemis se présentant devant vous. Ces ennemis peuvent avoir plusieurs formes différentes: de l'insecte robot au monstre énorme de fin de tableau, toujours dessiné dans un design futuriste. Un scrolling horizontal vous emènera dans six niveaux, avec pour but d'éliminer le plus de monstres possible et de récupérer le plus de bonus pour affronter les gros monstres de la fin. Dans tous les niveaux c'est le même schéma, avec un décor qui change et des sprites ennemis identiques. La seul difficulté de ce jeu réside dans le temps que mettent les ennemis à exploser, quelquefois assez nombreux à l'écran mais pas franchement variés. Les décors sont quant à eux pas mal réalisés, même beaux pour certains niveaux et joliment coloriés, sans vous en mettre plein la gueule. C'est dommage, parce que dans ce genre de jeu, c'est ce qu'on recherche.

Vous avec le choix entre une musique quelconque pour vous suivre durant votre pélerinage, ou des bruitages simples se bornant à trois différents seulement: l'explosion des petits monstres qui ressemble à un sac en papier qui éclate, le tir de mitraillette de votre arme et un autre, plus recherché, pour certains robots. C'est léger.

L'originalité de Dragon Breed, c'est justement que vous dirigez un dragon, mais que vous pouvez aussi descendre de son dos lorsque vous êtes sur une plateforme, pour ramasser des bonus. Dans ce cas vous aurez votre arme à la main, et il suffira de tirer votre joystick pour rappeller votre compagnon cracheur de feu. Les bonus vous donneront une demi-douzaine d'armes différentes, classiques et décevantes.

Bref, Dragon Breed ne casse pas des briques, et vu le classicisme du genre, il passera complètement inaperçu.



AMIGA
75 %

Le double scrolling différentiel est certes fluide, mais insupportablement lent. On n'arrive que très difficilement à rentrer dans le jeu, tant il lui manque de la substance. Les bruitages sont franchement ridicules par rapport aux possibilités de l'Amiga, ainsi que le peu de couleurs à l'écran. Mais le plus décevant, c'est qu'une fois passé les six niveaux avec une réelle difficulté (les armes n'étant pas assez performantes pour se prendre pour un dieu du destroy), une page écran apparaît, relativement jolie, sans un commentaire, et vous revoilà reparti au premier stage. Ça fout les boules, c'est moi qui vous le dis. Dragon Breed est tout petit produit, même si ses graphismes peuvent plaire au début. Tout est dans la jouabilité, et justement, il est dénué d'intérêt.

Artemus

GRAPHISME	14
SON	11
ANIMATION	15
MANIABILITE	14

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, ET BIENTOT SUR CPC
PRIX : 250 F ENVIRON.

ST, Amiga, PC et bientôt disponible sur CPC DK.

B.A.T.

A THRILLING ROLE PLAYING ADVENTURE

Planète TERRE, 22e siècle.

Vous êtes agent du B.A.T. (Bureau des Affaires Temporelles) et vous avez été choisi pour une mission aussi excitante que dangereuse : trouver et abattre Vrangor, le savant fou qui menace d'exterminer toute forme de vie humaine sur la planète Sélénia.

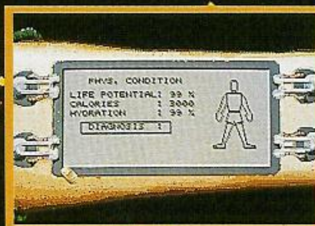


Un jeu interactif qui vous permet, entre autres, de dialoguer avec des personnages étranges, sympathiques ou belliqueux, et de déambuler dans les quartiers chauds de la cité de Terrapolis.

COMPUTER'S DREAM™



- Prenez les commandes d'un véritable simulateur de vol en 3D.
- Apprenez à utiliser B.O.B., l'ordinateur programmable implanté dans votre bras.



- Explorez plus de 1100 endroits différents, et rencontrez des personnages de 7 races différentes.
- Laissez-vous envoûter par une atmosphère, des effets sonores et des graphismes d'un autre monde.



Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

UBI SOFT

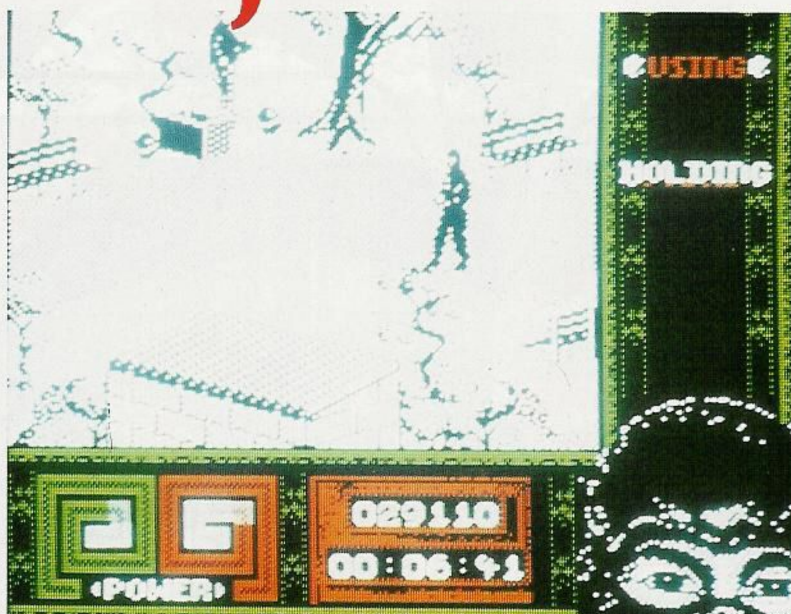
Entertainment Software

8, 10, rue de Valmy - 93100 MONTREUIL - Tél. (16-1) 48 57 65 52

tests

Ninja Remix

Ninja Remix de chez System 3 n'est pas la version house de Ninja. Pas du tout, même. On peut même dire que ça n'a rien à voir avec la musique. Allons-y carrément: ça n'a absolument rien à voir.



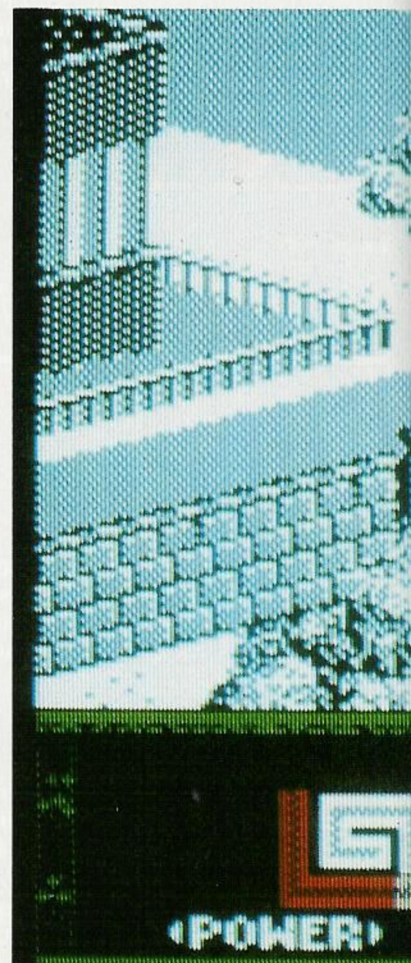
Les ninjas sont des machines à tuer. Ce corps de guerriers d'élite a été fondé au Japon, au neuvième siècle. Leurs techniques de combat sont variées, ils s'adpatent à toutes les situations, utilisent toutes les armes, et sont capables de faire les plus sales boulots.

Au douzième siècle, la communauté ninja a été mise à l'index, la purge qui s'ensuivit démantela leur organisation, et nombreux furent les disciples assassinés.

Maintenant, quelques siècles plus tard, une poignée de ninjas sont de retour, et ils viennent se venger. Vous êtes l'un d'eux.

Le monde qui vous entoure ressemble peu à ce que vous connaissiez, tout est étrange, de grandes constructions, brillantes, s'élèvent vers le ciel. Autour de vous se trouvent des objets étranges, ils ressemblent vaguement à des instruments de musique. Vous reprenez, peu à peu, vos esprits. Les souvenirs réapparaissent, par bribes, dans votre tête. La seule chose dont vous vous souvenez, c'est cette grande lumière blanche, ces éclairs, tout est apparu au cours de cette cérémonie d'initiation, avec le grand Maître. Il a fait jaillir cette lumière, elle vous a englobé, puis plus rien.

Après quelques mouvements d'assouplissements, vous concluez que vous êtes en bonne forme physique, il n'y a pas eu de casse. Vous décidez de commencer l'exploration. Là, un rideau, vous passez derrière, et déjà un homme s'approche de vous, aussitôt votre conditionnement au combat prend le dessus, quelques coups de poings, un bon coup de latte, et le voilà au sol. Il n'a pas tout



compris. Vous continuez votre exploration. De nombreux objets bizarres traînent un peu partout. Pas de sortie apparente.

C'est en tâtonnant les murs que vous avez enclenché le mécanisme qui a ouvert la trappe. Pas d'hésitation, vous plongez à l'intérieur, pas une once de peur n'est en vous. Et déjà un autre ennemi s'approche de vous.

Décidément, dans ce monde étrange aussi tout n'est que combat. Aucune importance, vous avez été éduqué pour vous battre. Il est temps de venger vos ancêtres.



CPC 82%

Ninja Remix correspond à la sortie sur CPC de Last Ninja 2, mais en version améliorée. Et effectivement, malgré une approche un peu difficile, Ninja Remix est un bon jeu. A première vue, le jeu ne paye pas de mine, les graphismes sont en deux couleurs. Mais en y regardant de plus près, et en déplaçant le personnage, le joueur s'aperçoit qu'il fait face à un soft gérant complètement la 3D. Le ninja passe devant, derrière, entre les éléments du décor, il agit sur les objets qui s'y trouvent. Les décors des lieux sont beaux, malgré la monochromie, et variés. De plus, les animations des personnages sont très bien décomposées.

Bon, voilà pour ce qui est des graphismes, passons au jeu en lui-même. Il y a 6 niveaux différents, faisant évoluer notre homme tout de noir vêtu de Central Park, aux égouts de New-York en passant par l'usine d'opium ou par des bureaux administratifs. Chaque niveau étant composé de très nombreux tableaux bourrés de pièges et d'ennemis, autant vous dire que vous aurez besoin de savoir manier votre ninja à la perfection.

Tiens, justement, vous pouvez déplacer votre personnage au clavier ou au joystick, le faisant se déplacer dans les quatre directions. Il peut aussi donner des coups de poings, des coups de pieds, faire une pirouette, sortir son sabre ou ramasser un objet. Toute la panoplie de coups nécessaires à un tueur de l'ombre pour accomplir sa mission.

Pas à proprement parler un jeu d'arcade, Ninja Remix se place dans la catégorie arcade/aventure. Un bon jeu digne d'intérêt si le principe du jeu accroche le joueur dès le départ.

Seb



GRAPHISME	15
SON	13
ANIMATION	16
MANIABILITE	14

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET CPC
PRIX : sur CPC DISK environ 180 F - sur CPC K7 environ 130 F

UN SQUADRON

EDITEUR: US GOLD — **AMIGA**

TESTE PAR ARTEMUS. DEJA TESTE SUR ST DANS JOY N°9. DISPONIBLE SUR AMIGA, ST, CPC, C64. PRIX : 250 F ENVIRON

Ça commence fort. Déjà sur la boîte il y a une accroche à hurler de rire: «Accepter cette mission, c'est signer un pacte avec le diable». Quoi? C'est pas drôle? Bon, ok, j'abandonne, et je vous parle un peu du jeu quand même. L'UN Squadron est une unité d'élite. Au début du jeu vous choisissez, parmi trois, le héros que vous voulez incarner. L'action commence aussitôt après, en vous transportant au milieu d'installations ennemies: avions, DCA, tanks, l'armement classique. A la fin de chaque mission, vous pouvez acheter de nouvelles armes, plus puissantes, arrivé à un certain stade, votre armement sera tellement conséquent, que vous n'aurez plus qu'à vous balader, et à tirer en permanence. Les ennemis en prendront plein la gueule. Côté technique, UN Squadron est plutôt raté. Plutôt beaucoup même. Le scrolling est nul, les graphismes fouillis, on voit rien quand il y a beaucoup de sprites à l'écran, les animations saccadées et lentes, bref, c'est nul.



GRAPHISME: 12 • ANIMATION: 11 • SON: 12
MANIABILITE: 13 VERDICT: 57%

CHESS SIMULATOR

EDITEUR: INFOGRAMES — **ST**

TESTE PAR GEORGES BOND. DEJA TESTE SUR PC/AMIGA DANS JOYSTICK N°10. DISPONIBLE SUR PC, AMIGA ET ST. PRIX : 260 F ENVIRON

Les particularités de Chess Simulator sont les graphismes, grâce auxquels vous pourrez déplacer des pièces en forme de chevaliers médiévaux, en style indien et en mécano. Mais comme d'habitude, ses pièces sont pratiquement injouables, et c'est uniquement pour le fun que les programmeurs s'amusent à les installer. A part le plateau classique, toutes les visions sont en trois dimensions, avec la possibilité d'orienter le plateau à notre convenance, et de lui donner la couleur que l'on désire. En 2D, nous avons moins de liberté mais en revanche c'est nettement plus jouable. Mais ce qui fait l'originalité de Chess Simulator, c'est son calcul de votre côte Elo. Tous les commentaires peuvent être dits par l'ordinateur avec une voix digitalisée. En plus de tout ça un tas d'options vous permettent de revoir une partie, de l'enregistrer, d'avoir des conseils donnés par l'ordinateur et même de jouer avec deux ordinateurs différents par modem. Avant de terminer je tiens à expliquer les notes que vous pouvez voir en bas du texte: comment voulez-vous qu'on note un jeu d'échec? Depuis des milliers d'années les hommes font des bouquins compliqués en essayant d'expliquer des stratégies du jeu d'échec, alors ce n'est pas à nous de noter sa difficulté.



GRAPHISME 15 • SON 15 • ANIMATION 14
DIFFICULTE ❑ ✱ VERDICT ➠ ◯ %

Test Drive III

La version II était deux fois mieux que la I. La III est triplement supérieure. Accolade la mérite. Ouais, enfin, il mérite l'accolade, quoi.



Eh oui, pas de doute, cette version est un superbe cadeau de fin d'année pour tous les mordus de conduite sportive. Même pour les autres, du reste. Prenons le joueur de base. Ben lui, tiens, il a l'air bien crétin: hep, toi, là!

- Vouais?

- C'est koille, ton zebla?

- Moulinex. Eh.

- Tu aimes conduire?

- Nan. Horreur de ça. Juste les tondeuses à gazons, 'cause l'odeur d'herbe que ça sent bon la campagne. Et encore. Suis pas capable de faire la différence entre une Paulo et une Golf. Eh.

- Tiens, essaye ça.

- Woar lui, eh. T'es fou, lui... Ah ouais super. C'est comme Flight Simulator mais on peut pas voler.

- Sûr, c'est une simulation de conduite sur route.

- Ah. C'est ça une voiture?

- Voui, crétin. Regarde, tu peux choisir ton véhicule.

- Ben je prends la rouge. Les rouges, ça va plus vite.

- Moui... Tu choisis la Lamborghini Diablo. La Pininfarina Mythos est pas mal non plus et la Chevrolet CERV III eût constitué de même un choix de gourmet.

- Kestu m'embrouilles, là ?

- Non, rien. Remarque juste qu'en fonction de la voiture, le tableau de bord et les caractéristiques (accélération, adhérence et tout ça), diffèrent.

- Oui. Bon, on joue?

- Attends, choisis maintenant le







DIABLO
Lamborghini
Drivetrain: 5-speed manual gearbox
Performance
Acceleration: 0-62mph in 4.1 sec
Lateral Acceleration: .87 g's
Top Speed: 202 miles per hour
Press [Enter] to select

"circuit", montagneux ou côtier, le niveau de difficulté ainsi que le type de l'épreuve: débutant, super pro, contre la montre, contre l'ordinateur, contre d'autres joueurs (chacun son tour).

- Euh. Ben la côte.

- Ok, c'est parti. Voilà l'écran demandant de répondre à une question. C'est la protection. Si tu te plantes, tu n'auras que deux minutes à jouer.

- Pourquoi tu as écrit circuit entre guillemets, t'à l'heure ?

- La conduite se fait dans une région et non sur un circuit de course. Tu pilotes en traversant des villages, des campagnes. Y a des petites routes et des voies rapides, des camions et des piétons. Comme en vrai, quoi.

- On joue?

- Vas-y!

- Oh... c'est super. La route défile devant moi. Sur le bas-côté, une vache me regarde passer en ruminant. On voit même dans le rétroviseur. Flûte ! Une mouche s'est crashée sur mon pare-brise. Ça fait un gros pâté.

- Mets l'essuie-glace...

- Yep! Quand j'appuie sur la touche de l'essuie-glace, il se met en marche?

- Eh oui. Et il y a encore des tas d'autres options. Regarde, là, tu peux allumer les phares, ici, change la station de radio et tu entends un autre morceau de musique.

Et là, tu peux affiner le détail de l'affichage. Bon, ça ralentit un peu le jeu mais regarde ces arbres. On peut presque compter les feuilles.

- Oh ben, oh ben. Ça alors, c'est quoi, ce machin qui traverse la route ? On dirait un oiseau.

- Attention! freine, freine, f... iiiiiiiiiiii BLAMMM !

- Heu, je crois que j'ai un peu cassé la voiture. Le pare-brise est en miettes. Kesqui s'est passé?

- Regarde, appuie ici. Ça permet d'accéder au menu "Replay". A l'aide des touches du curseur, tu règles la caméra qui suit la voiture, son zoom, son angle de prise de vue, sa hauteur. Ensuite, tu te repasses la scène de l'accident.

- Ah ouais, d'accord! On voit bien que j'ai écrabouillé la bestiole qui traversait.

- Oui. Heureusement, il te reste encore plusieurs vies. Allez, on repart.

- En route. On approche du village et la nuit tombe. L'éclairage public est déjà allumé et on aperçoit même la lune, dans le ciel. J'allume mes phares.

- Bravo. Remarque qu'au moment où tu allumes, les objets éclairés par le faisceau prennent une autre couleur.

- C'est chouette, hein? Au loin, je me rends compte que le phare situé au bord de la côte éclaire la région. C'est du délire, le faisceau tourne et balaye tout le paysage. On voit même les bateaux sur l'eau. Tiens, c'est quoi, ce truc grisâtre?



-T'es en train de rouler dans le brouillard. Il pleut.

- Il exagère. On remonte vers les hautes terres?

- Allez, remontons. (vroum, vroum, roule, roule. Quelques instants plus tard, le paysage devient montagneux). Passage à niveau. Zut, les feux clignotent et on entend "tuuut, tuuut, tuuut".

- Ralentis et regarde...

- Je... Oh, un train passe. C'est incroyable cette simulation. On s'y croirait vraiment.

- Alors, ça te plaît, la conduite. Tu passes bientôt ton permis?

- Ben pourquoi faire? Maintenant que Test Drive III existe, j'ai encore moins de raisons d'aller me prendre la tête dans une véritable caisse, non?

- Ouais, remarque, t'as pas tort. Allez, on refait un tour?

- Pas de 'blème, c'est reparti.

Et la voiture disparaît dans la nuit. Au loin, les lumières du péage de l'autoroute clignotent et çà et là, on aperçoit des lignes à haute tension qui traversent les champs. Bientôt, il va neiger et le paysage prendra une belle couleur blanchâtre. Rendez-vous au parking.



PC

97 %

Bon, c'est vrai, pour profiter à donf du logiciel, il est préférable de disposer de la panoplie habituelle: carte VGA, AD Lib ou compatible et 386 rapide.

Cependant, le logiciel est tellement superbe qu'on peut jouer "plus sobre". Quant à la vitesse, il existe plein de façons d'accélérer la chose: on peut réduire la fenêtre d'affichage du paysage, annuler le rétroviseur et aussi, en mode vitesses automatiques, enlever le levier de vitesse. Enfin, et surtout, les détails d'affichage peuvent être plus ou moins fins. Tenez, même sur un 8086 tout nul (si vous connaissiez la marque du nôtre!), il est possible de bien se marrer. En fait, rien ne vous empêche de rouler ainsi et, dès que le paysage devient intéressant, de repasser en mode "haute définition". Au pire, si vraiment votre bécane ne vous convient pas, vendez votre caisse et achetez un 386. De toute façon, avec un tel jeu à disposition, vous n'aurez plus besoin de sortir de chez vous.

Moulinex

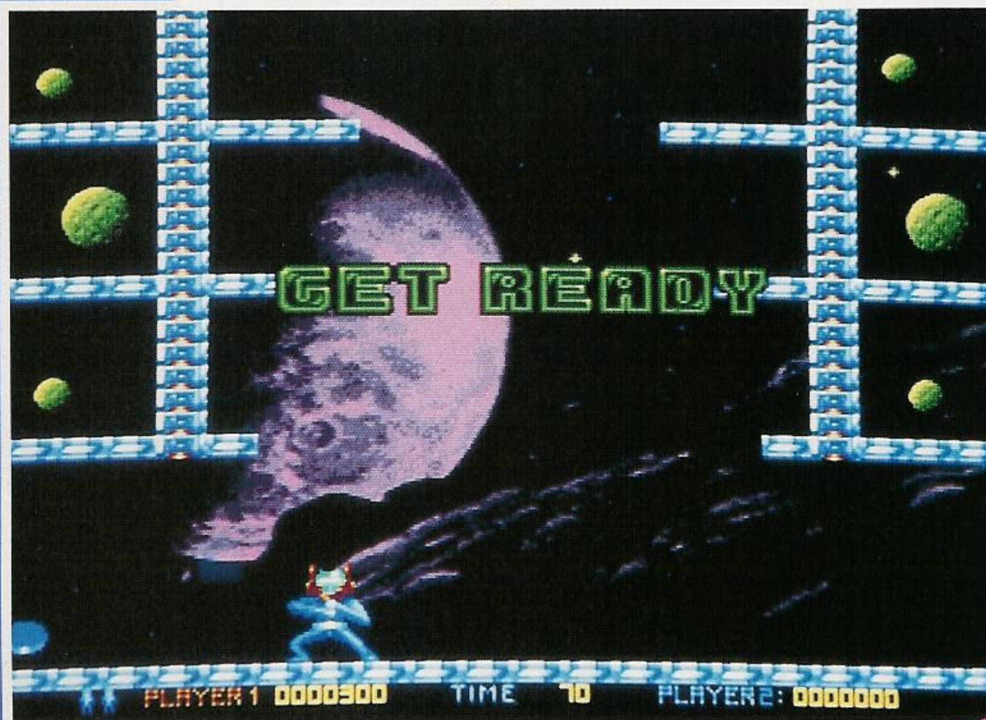
GRAPHISME (EGA/CGA)	19
SON	10
ANIMATION	19
MANIABILITE	18

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 300 F ENVIRON

tests

Ooops-Up

Si vous voyez des tonnes de grosses boules rebondir partout, c'est que, ou vous êtes passé chez Demonware qui vous a montré Ooops-Up, ou que vous êtes sorti trop de l'asile.



Le syndrome de solitude du spationaute commençant à vous prendre, vous avez décidé de parcourir la galaxie à la recherche des pièces permettant de construire une navette suffisemment puissante pour rentrer sur Zorglon (votre planète natale).

Le problème, car il en faut un, est que cette fameuse soucoupe volante est décomposée en 100 morceaux tous disséminés à des coins différents de l'univers. Il faudra donc tous les récupérer pour rejoindre le domicile familiale (ou conjugale, au choix).

Dans chacun des 100 lieux à parcourir, se trouvent des grosses boules bondissantes.



Vous êtes armé d'un laser lance-grappin qui, quand vous tirez sur les boules sus-citées (sans mauvais jeu de mot), les décomposera en boules plus petites, pour enfin arriver à les faire disparaître toutes, ce qui vous fera récupérer une pièce supplémentaire du vaisseau.

De temps en temps, quand vous explosez une boule, des armes ou des options tombent: des doubles tirs, un objet strange qui arrête les boules en l'air, une inversion des commandes, un stoppe-temps, un ralentisseur de boules, des vies supplémentaires, bref, toute la panoplie habituelle.

La difficulté réside donc dans le niveau de réflexes que vous avez pour éviter les boules, jeu d'adresse donc, et dans votre capacité à viser. En effet, quand vous tirez, le grappin traverse l'écran et reste le long de la page pendant quelques secondes; le problème étant que vous ne pouvez tirer une autre fois quand un grappin est encore à l'écran. Vous voyez l'angoisse si les boules se mettent à vous tomber sur la gueule.

AMIGA
69%

J'aurais aimé éviter, mais il est totalement impossible de parler de Ooops-Up sans faire référence à Pang qui est la version officielle du jeu d'arcade. La question que vous vous posez, puisque vous êtes un spécialiste des phrases bateaux, c'est de savoir si c'est une pâle copie ou non. Eh bien je vais nuancer, mais effectivement Pang est supérieur. Mais parlons des graphismes de Ooops-Up. Tout est dans un style futuro-spatial. Les décors de fond sont des digits d'étoiles, de planètes, et de cratères divers, en quatre couleurs. Votre personnage est un extra-terrestre bizarre, et les boules objets de votre malheur, sont en fait des petites planètes.

Au cours de chaque tableau, vous devez ramasser une pastille qui vous fera gagner une pièce supplémentaire pour composer votre vaisseau, un écran s'affichera alors, montrant la composition progressive du dit engin.

Le menu de départ permet de choisir le mode un ou deux joueurs, plus intéressant à deux joueurs, permet de laisser ou de retirer la musique house/rap amusante mais assez prise de tête à la longue, de visualiser le tableau des scores, ou, surtout, d'accéder aux mots de passe. Cette option est très intéressante, car il est réellement impossible de faire les 100 tableaux d'un trait. Vous gagnez donc un mot de passe à la fin de chaque tableau résolu, qui vous permettra de reprendre au même endroit ultérieurement.

N'étant qu'une copie de Pang, Ooops-Up n'en reste pas moins intéressant, mais si vous avez à choisir, vous voyez lequel prendre. Non?

Seb

GRAPHISME	10
SON	14
ANIMATION	10
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR AMIGA ET PLUS TARD ST ET PC
PRIX : 250 F ENVIRON

GREAT COURTS

THE BEST JUST GOT BETTER

2

- GRAPHISMES et BRUITAGES encore plus réalistes
- CREER votre propre joueur, HOMME ou FEMME !
- Participez à de NOUVEAUX TOURNOIS (Coupe Davis...)
- Jouez en SIMPLE ou en DOUBLE
- TOUS les coups sont permis

GREAT COURTS
REMET
SON TITRE EN JEU !

Disponibles dans les FNAC et les meilleurs points de vente.



UBI SOFT
Entertainment Software

tests

Indianapolis 500

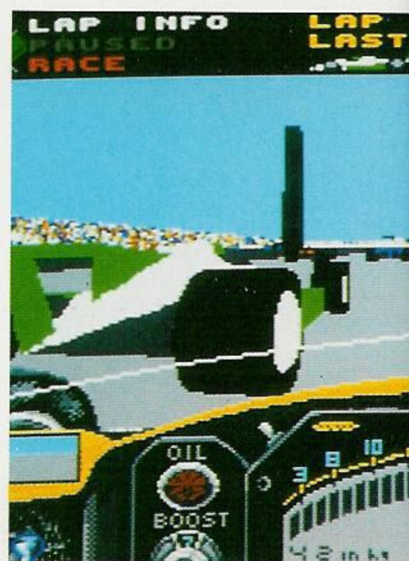


MEGASTAR joystick

Electronic Arts vous invite à prendre place dans la plus impressionante des courses automobiles du monde, celle aussi qui compte le plus d'accidents. Bonne chance, donc.



Avant de prendre la place du mort à bord d'un engin ultra-rapide (vu qu'il n'y a qu'une place, c'est forcément celle du mort), je vous suggère de bien choisir sa marque, entre une Cosworth, une Buick et une Chevrolet. Selon votre convenance, ces trois voitures sont disponibles, avec des particularités propres à chacune d'elles (compteur digital, vitesse, etc). Ensuite, de choisir votre façon de jouer entre la pratique (il y aura d'autres concurrents sur un circuit vide de public), la qualification (avec du public dans les gradins et des compteurs en haut de l'écran), et la course (des gens, des compteurs et le choix entre quatre nombres de tours à effectuer). Puis, toujours avant de vous lancer la tête la première dans de fulgurants tours de piste, vous pouvez définir la résolution des graphismes, et je rappelle à ce propos qu'ils sont entièrement en trois dimensions, et qu'on est bien content. Vous pourrez donc avoir trois résolutions différentes: la piste toute seule, avec les gradins et quelques arbres, ou avec le tout plus des nuages dans le ciel qu'on est encore une fois bien content. Voilà, c'est fini, plus besoin de choisir quoi que ce soit, vous êtes prêt à jouer avec la mort. Devant vous, votre tableau de bord, avec les deux roues avant qui dépassent du capot, et plus loin, la piste. Vous prenez soit votre joystick, la souris ou le clavier pour avancer, et c'est parti. Un bruit de moteur vrombissant vous emplit les oreilles, sa fréquence augmentera avec votre vitesse, et vous remarquerez très rapidement que les vitesses sont automatiques, c'est toujours un souci de moins. La manipulation est hyper précise, et il vous faudra un certain temps avant de ne plus vous manger trente-six barrières à la minute, et de toutes façons, en revenant au menu, vous pouvez même changer la sensibilité de votre souris. C'est vous dire si ils ont tout prévu, les bougres! Si, lors d'une course, vous vous prenez un







gadin d'enfer, vous pourrez revoir les dernières secondes de votre course de différents points de vue, mais cette option ne marche que sur les Amiga avec extension. Désolé pour les autres, vous loupez vraiment quelque chose. Sur le circuit, vous pouvez vous arrêter à un stand, représenté par des lignes rouges sur le côté de la route, afin de faire régler votre voiture comme vous l'entendez. Votre bagnole pourra ainsi avoir plus d'adhérence à la route en baissant vos ailerons, ou une meilleur stabilité; vous pourrez également changer vos amortisseurs si ceux-ci ont pris trop de chocs, changer ou gonfler vos pneus indépendemment ou augmenter le niveau de nitro dans vos turbos, pour avoir une meilleure pêche. Vous remarquerez aussi que des rétroviseurs sont incorporés à votre véhicule, ce qui vous permet de mater un adversaire avant qu'il ne vous dépasse, et d'éventuellement lui faire une balaise queue de poisson. Ça fera un crash du tonnerre, et vous vous repasserez ça en instant replay, je vous jure que vous prenez un pied de tous les diables. Comme vous le voyez, il y a autant de paramètres que sur une vraie bagnole de course, beaucoup plus facilement abordable que sur la plupart des jeux de courses, et une réalisation en 3D qui fera pâlir de bonheur tous les amateurs du genre. On s'y croirait.

Le même accident vu de haut (1), de l'intérieur de la caisse (2) et de la piste (3)





AMIGA
98 %

Pour une fois, la 3D est vraiment réussie, et apporte au jeu un réalisme incroyable. D'autant plus si vous prenez l'option de basse résolution, car l'animation suivra. Surpassant de loin la quasi-totalité des softs programmés en 3D, Indianapolis 500 éclatera tous les fous de simulation et autres courses. Le bruit des moteurs est d'une perfection impeccable, surtout lorsque vous revoyez une séquence en Replay et que les engins passent devant la caméra. C'est comme à la télé, des crissements des pneus aux bruits de chocs, tout est respecté, avec en plus des bouts de tôle volant dans tous les sens en cas de carambolage, avec les autres bagnoles qui vous rentrent dedans, c'est un bordel pas possible et c'est génial. Et avec tout ça, un manuel entièrement en français est livré, avec un descriptif détaillé sur tout ce qu'il faut faire pour avoir une bonne conduite, et des photos de quelques grands champions d'antan. Autant vous dire qu'à Joystick on a un énorme problème avec ce soft: on n'en a reçu qu'un seul exemplaire et tout le monde veut y jouer. J'ai dû me barricader dans les toilettes pour être tranquille, et c'est assis sur le trône que j'écris mon article, avec les autres qui cognent sur la porte en me traitant d'enfoiré. Mais je m'en fous, Indianapolis 500 c'est trop génial pour laisser la place aux autres qui... merde, ils ont été chercher un bélier, ils commencent à défoncer la porte... Non, non, Danboss, arrête, tu m'écrases. Y a Seb qui me fourre la brosse à récurer dans la bouche, c'est horrible, au secours! Je vais m...

Artemus

GRAPHISME	18
SON	17
ANIMATION	19
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

Pole 500

Régulièrement, on vous invite à grimper sur une moto, pour effectuer quelques courses. Aujourd'hui, c'est au tour d'Opera Soft de vous fournir la bécane.

La moto que vous allez chevaucher dans cette simulation sportive est une 500cc (d'où le titre). Avant de vous décrire ce que vous aurez devant les yeux au moment de la course, allons faire un tour du côté des options, voir ce qui s'y passe. D'abord et avant tout, il s'agit de partir du bon pied, sur une bécane s'adaptant le mieux possible aux éventuelles conditions du parcours. Vous pourrez changer vos pneus par temps incertain, avoir une boîte de vitesse courte ou longue selon la forme du terrain et choisir le passage des vitesses en automatique ou en manuel. C'est tout ce qu'il faut faire en ce qui concerne l'engin. Du côté des circuits, vous pouvez choisir le nombre de tours à effectuer pour terminer une course, entre deux et neuf. Voilà, je crois bien que vous êtes complètement prêt à pousser votre 500cc à donf, en mode Essais, Mondial ou Grand Prix. Le mode Essais vous permet de réaliser un bon score chrono afin d'être mieux placé au départ d'une compétition. Le mode Mondial vous fera courir sur seize circuits différents, si vous arrivez à être qualifié à chaque course, évidemment. Et le mode Grand Prix, pour finir, vous permet de choisir n'importe lequel des circuits indépendamment, en affrontant les plus grands coureurs.

ST

ST



ST

ST 54%

Aïe aïe aïe! Que c'est saccadé! Impossible d'y croire, le défilé du décor est beaucoup trop lent pour que le joueur éprouve quelque plaisir que ce soit à manipuler la limace à deux roues qui lui sert de moto. Les graphismes sont pourtant sympathiques, malgré un minimum de couleurs à l'écran, mais l'animation et vraiment trop nulle pour sauver le programme. Même le petit vrombissement du moteur ressemblant à un mixer branché sur 12 volts ne bernera pas un seul instant le joueur assidu en manque de simulation réaliste. On arrive même à s'ennuyer en pilotant la moto, c'est vous dire. Encore, si la bécane répondait bien aux commandes, on pourrait lui trouver quelque chose d'intéressant pour peu qu'on n'ait jamais vu de jeu de moto sur micro-ordinateur? Mais là, impossible de contrôler parfaitement sont véhicule, il a trois malheureuses petites phases de chaque côté pour se pencher et tourner, et un coup sur trois, lorsque vous êtes en entraînement, vous vous ramassez la gueule sans raison, au beau milieu de la route. Pole 500 n'a rien d'amusant, de surprenant ou d'intéressant. **Kaaa**

GRAPHISME	15
SON	11
ANIMATION	10
MANIABILITE	11

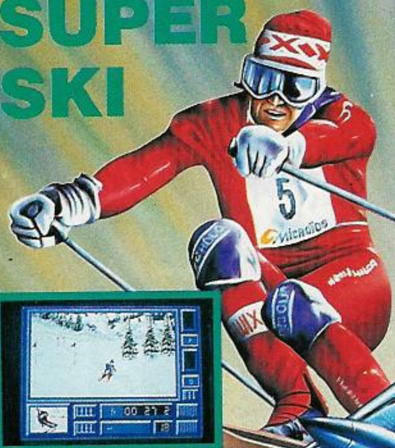
AMIGA 61%

C'est le nombre appréciable de couleurs qui donne au jeu, au premier abord, un air sympathique. Le dégradé du ciel, dans une nouvelle couleur pour chaque circuit, n'est pas des plus précis, mais il est quand même joli à voir. Sur les bords de la route également, les obstacles naturels ou artificiels sont également bien dessinés, représentant des arbres, des japonaises soutenant des panneaux et des flèches indicatives de virages. La manipulation est agréable, se faisant à la souris ou au clavier, la bécane répondant relativement bien aux commandes. Techniquement, Polo 500 n'est pas mauvais, à part peut-être la lenteur de l'animation qui ne rend pas les bonnes impressions de certains jeux de course. Y a rien à faire, même en faisant abstraction des autres jeux du même genre, Polo 500 est ennuyeux, trop lent et trop répétitif pour captiver l'attention du joueur, qui aura tendance à regarder les décors plutôt réussis plutôt que la route. Ce n'est certainement pas le but du jeu, c'est pour cela que ce n'est pas une réussite. **Kaaa**

GRAPHISME	15
SON	13
ANIMATION	13
REALISME	15

DISPO SUR ST AMIGA
PRIX :250 F ENVIRON

SUPER SKI



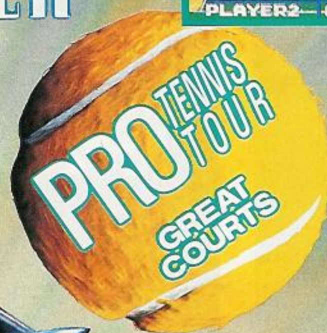


FIGHTER BOMBER

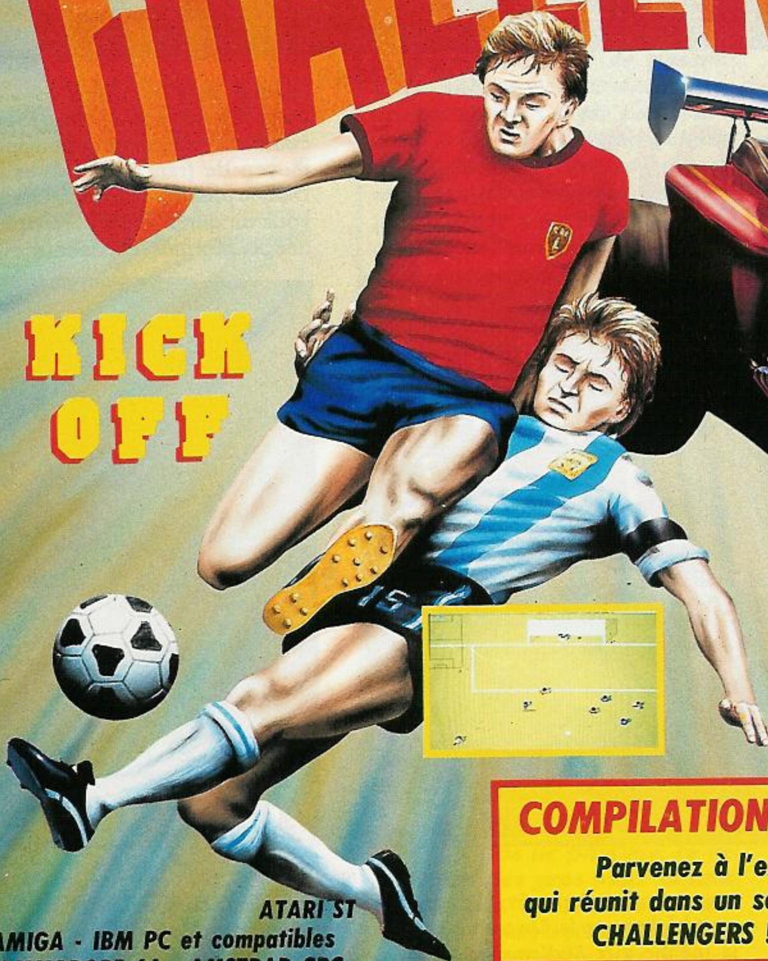








CHALLENGERS





KICK OFF





STUNT CAR RACER

UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL-S/-BOIS
FRANCE
Tél. (16-1) 48 57 65 52
Fax (16-1) 48 57 07 41

COMPILATION SIMULATIONS toutes catégories.

Parvenez à l'excellence grâce à cette superbe compilation qui réunit dans un seul pack les plus grands HITS de la SIMULATION ! CHALLENGERS ! Définitivement RÉSERVÉE AUX MEILLEURS !

ATARI ST
AMIGA - IBM PC et compatibles
COMMODORE 64 - AMSTRAD CPC
ATTENTION ! Kick Off ne figure pas dans la version PC.

UBI SOFT
Entertainment Software

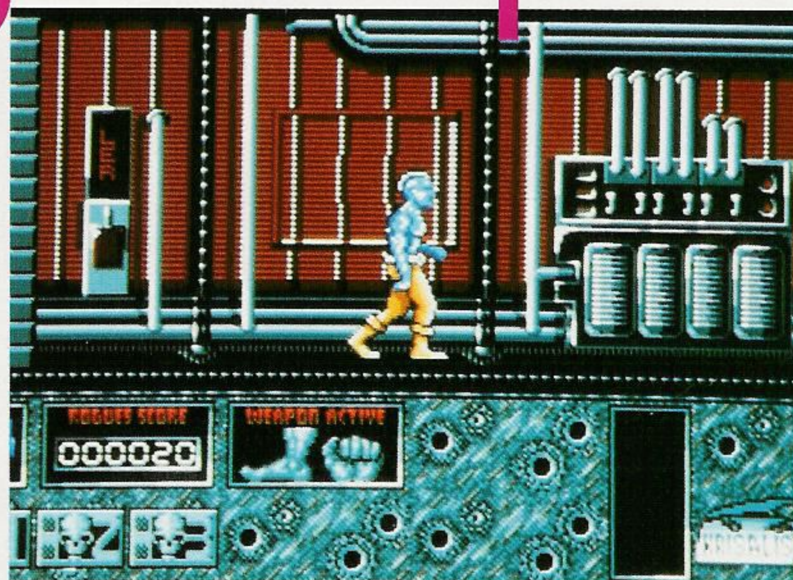
Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

Même sur une planète lointaine et inconnue, la guerre entre les Nordistes et les Sudistes fait rage. C'est Krysalis qui vous y envoie, afin de venger votre honneur.



SUR AMIGA

Rogue Trooper



SUR ST



Dans Rogue Trooper, vous incarnez un IG, ce qui veut dire en langage futuriste: Infanterie Génétique. Vous êtes donc un robot Nordiste, seul rescapé du groupe d'IG détruit par les Sudistes. Parachuté dans un lieu stratégique, vous vous rendez compte avec horreur que, contrairement au plan prévu, l'endroit est envahi d'ennemis. Un traitre a vendu la mèche aux Sudistes, et vous apprenez très vite que ce n'est autre que votre général. Une seule chose compte maintenant pour vous: éliminer cet enflure et qu'on en parle plus. Pour y arriver, vous aurez quatre niveaux à parcourir, avec plusieurs zones pour chaque dans lesquelles vous devrez vous battre contre les robots et combattants ennemis, en trouvant le moyen de franchir certaines issues. Dans le premier et le quatrième niveau vous dirigerez votre personnage sur des plateformes reliées entre elles par des ascenseurs, et dont l'accès à certaines zones sont fermés. Il faudra donc trouver les cartes magnétiques ou moyens plus radicaux (n'hésitez pas à faire péter les réserves d'explosifs pour faire sauter un mur) pour les franchir. Plusieurs sortes d'armes sont disponibles dans chaque zone, à vous de trouver le moyen de vous les

procurer, sachant qu'au départ, seuls vos poings et vos pieds vous serviront à abattre vos adversaires. En bas de l'écran, un compteur vous indiquera votre crédit disponible, qui augmentera à chaque ennemi détruit, et qui vous servira à acheter des armes et autres options dans le magasin de Brass et Bland, deux personnages aussi truands qu'importants pour réussir le jeu. Toujours en bas de l'écran se trouve également votre tronche, qui s'ensanglantera (je sais, c'est pas un joli mot, mais ça correspond exactement à ce que voulais dire) au fur et à mesure de votre décrépitude (ça c'est joli). Juste en dessous se trouvent trois icônes très importants, représentant respectivement la tête de Helm, Gunnar et Bagman, trois compagnons qui pourront vous venir en aide dans les moments les plus critiques. Passons maintenant aux deuxième et troisième niveaux, dans lesquels vous contrôlerez un engin volant, dérobé aux ennemis dans le premier niveau. C'est la partie Shoot'Em Up du jeu, dans laquelle vous devez détruire des vaisseaux Sudistes et éviter leurs tirs, à la façon de Space Harrier, sauf que c'est un engin que vous avez en main. Hyper rapide, avec un paquet de scrollings différentiels entre le ciel et la terre, cette partie impressionnante du jeu rendra fous de joie les ceusses qui se sont cassé le bip à passer le premier niveau. Avant de vous laisser dans les bras de Rogue Trooper, je tiens à vous avertir qu'une fois la disquette chargée, vous ne pourrez plus arrêter de jouer avant d'arriver à la fin. Prévoyez donc pas mal de temps devant vous, dites à vos amis que vous êtes parti en vacances, et que le FBI vous a enlevé pour une sombre histoire de micro-film ou que vous êtes mort. N'importe quelle excuse est valable pour rester devant Rogue Trooper.

Kaaa



SUR ST

ST
78%

C'est marrant, le nombre de logiciels dont la présentation n'a rien à voir avec le jeu: plumage et ramage différents. Bref, Rogue machin n'est pas le phénix des hôtes de ces pages. Ou alors, si, et dans ce cas, il ne reste plus à cette chose qu'à renaître de ses cendres.

C'est exactement ce que fait le jeu. Au début, on se demande qui va pouvoir s'éclater avec un truc pareil et au bout d'un ou deux tableaux, on se surprend à être surpris de surprendre une joie intense qui monte, qui monte, qui monte. C'est absolument surprenant. Comme, quoi, un bon jeu, c'est pas forcément une idée géniale à la base. C'est vrai, voilà une copie de Batman et autres Impossible Mission qui se révèle être absolument géniale. Faut croire que les dessins, vifs et colorés, et que la musique, entraînante et pour une fois pas trop gnangnan, forment un tout cohérent. Tenez, même les bruitages sont superbes. Faut dire qu'ils sont digitalisés, alors forcément, c'est mieux que ce qui sort habituellement du ST. En fait, à part les animations, rapide mais mal gérées, à part quelques bugs réjouissants, pas gênants du tout pour la progression du jeu, le résultat est globalement positif.

GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	16
MANIABILITE	14

AMIGA
80%

Au premier abord, ce jeu ne paye pas de mine. En parcourant le premier niveau, on se dit "bah, c'est comme Batman et compagnie, on va se faire chier". Et au bout de deux heures on constate que justement, on vient de passer deux heures dessus sans s'en rendre compte. C'est pas tellement le jeu en lui-même qui est plutôt classique dans son genre, mais la réflexion qu'on doit déployer pour y jouer. Bref, c'est captivant. Pour vous accompagner dans votre mission, des musiques rock moyennement réalisées défilent sans arrêt, avec, pour rester dans le domaine du son, des bruits d'impacts digitalisés qui se font entendre durant les bastons. Bastons qui ont un détail énervant: impossible de taper dans un ennemi quand on est trop près de lui. Maintenant, je vais faire plaisir aux petits vicieux qui traquent les imperfections dans un soft: celui-ci est bourré de bugs. Je vois déjà la tête de l'éditeur devenir rouge, et sa main se poser sur le téléphone pour appeler Joystick et m'engueuler; non, pas de panique, ce ne sont pas des gros bugs sapant tout le jeu. Ce sont des petits bugs qui font rire. Par exemple, à certains endroits (notamment devant un ascenseur), si vous faites sauter votre personnage, il restera en l'air. Encore deux bonds et le voilà sorti de l'écran. A part ça tout va bien, on peut réellement s'éclater sur Rogue Trooper sans avoir l'impression de perdre son temps, et pour vous mettre dans l'ambiance, une petite BD est livrée avec le jeu, contenant une douzaine d'histoires de Rogue Trooper, dans un dessin réaliste des cartoons américains des années cinquante.



SUR AMIGA

GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	16
MANIABILITE	15
BUGS	18

DISPONIBLE SUR AMIGA ET BIENTOT SUR ST
PRIX : 250 F ENVIRON





The Spy Who Loved Me

Vous retrouver dans la peau de James "gagne toujours à la fin" Bond 007 vous intéresse? Très bien, enfilez votre costard et remerciez Mr Domark.

Pour une fois, les services secrets anglais et soviétiques vont devoir travailler main dans la main. Mais là, ils n'avaient pas le choix. Karl Stromberg, un taré du bulbe notoire, a dérobé un sous-marin russe et un britannique. Votre mission à vous, James, et à la coéquipière qu'on vous a collé aux basques, Anya, consiste donc à récupérer les deux sous-marins, et si possible à mettre l'ignoble Karl Stromberg hors d'état de nuire.

Le jeu est divisé en 5 étapes. Vous devez d'abord rejoindre le camion bourré de gadgets électroniques qui vous sont destinés. Pour cela vous prenez la route, tout en évitant les obstacles qui s'y trouvent, et les autres voitures, vous rejoignez la mer, vous sautez sur le hors-bord mis à votre disposition, là, même topo, il faudra éviter les ponts sur pilotis, tirer sur les bateaux ennemis, et ramasser les bonus qui traînent. Ensuite, quand vous aurez rejoint l'autre côte, vous reprendrez la route sur laquelle circule le camion qui vous intéressait.

Pendant ce temps, ce fumier de Karl Stromberg a dérobé un autre sous-marin. Il s'emmerde pas. Celui-ci est américain, et détail piquant, c'est un sous-marin nucléaire. Je vous laisse imaginer les utilisations que trouverait le cerveau malade de Karl avec un joujou de ce type. N'écoutant que votre courage qui aurait mieux fait de fermer sa gueule, vous embarquez sur votre voiture amphibie pour vous rendre à Atlantis, la base sous-marine de Stromberg. Sur place il faudra libérer les otages composés des équipages des différents sous-marins, et rejoindre la salle de contrôle où se trouve Stromberg. Facile?

Heu... Oui... Enfin, le problème est que votre ennemi juré a kidnappé Anya, qu'il a programmé deux des sous-marins pour attaquer New-York et Moscou. Il faut donc reprogrammer tout ça, délivrer Anya, mais rapidement parce que ces crétins du QG ont décidé de détruire la base de Stromberg.

Vous avez un pain de deux livres sur la planche C'est le moins qu'on puisse dire.

CPC 68%

Les étapes de route et de bateau sont réalisées en vue d'au-dessus et agrémentées d'un scrolling vertical. Celui-ci n'est pas superbement fluide, mais il a l'avantage d'être de bonne taille pour un CPC. Vous dirigez votre véhicule au joystick ou au clavier, et votre engin se déplace dans de bien jolis décors. Les sprites de fond sont bien dessinés, les tableaux bien composés car longs et pas répétitifs malgré la récurrence des éléments. En somme, The Spy Who Loved Me est mignon graphiquement. Les bruitages sont un peu nazes, ça ressemble plus à des tchacs et à des poums qu'à des bruits de collision ou des tirs de missiles. C'est, il est vrai, souvent le cas sur CPC. Quand vous perdez votre véhicule, par exemple parce que vous vous êtes pris une bagnole en pleine poire, ou parce que vous êtes sorti dans le décor après avoir glissé sur une flaque d'huile, l'ordinateur vous fait réapparaître quelques écrans plus tôt. C'est vachement énervant, mais ne nous plaignons pas, cette petite difficulté donne une durée de vie plus longue au jeu. Bon, passons au mauvais point du jeu, la maniabilité est très loin d'être parfaite. Le véhicule répond assez mal. Dommage.

Un jeu moyen qui devient presque bien car les tableaux sont longs et parce que les décors sont beaux.

Seb

GRAPHISME	14
SON	11
ANIMATION	13
MANIABILITE	10

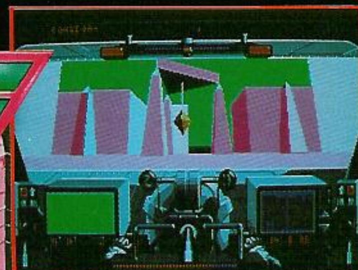
DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, C64, PC TOUS STANDARDS, CPC
PRIX : 250 F ENVIRON SUR 16 BITS, 150 F ENVIRON SUR 8 BITS

GALACTIC Empire









DANS UNE PLANETE LOINTAINE VIVENT, COMBATTENT ET MEURENT HOMMES ET ANIMAUX

Officier Traitant SERSEC à Enquêteur impérial : Mission ultraconfidentielle... Ether en pleine guerre civile... Recueillir à tout prix informations utiles... Explorer planète... toutes cités, montagnes, déserts, océans... Anomalies dans comportement faune... Attention ! relations délicates avec factions ennemies mais aussi alliées! ... Objectif : désamorcer la crise...

Un monde évolutif en 3D forme pleine avec un nouveau procédé d'intelligence artificielle où :

- les personnages (plus de 100) : militaires, voleurs, marchands... aiment détestent, aident ou combattent... Tous ont un comportement particulier et mémorisent faits et rencontres ;
- les animaux (plus de 80 races) naissent, grandissent, vieillissent et meurent. Il sont agressifs ou pacifiques entre eux et face aux humains. Certains peuvent être apprivoisés et utilisés par l'homme ;
- le mode de dialogue est inédit et les visages des personnages sont animés en 3D ;

Vous pouvez vous procurer nos catalogues en écrivant à CVS
5, Rue Jeanne Braconnier - 92366 MEUDON LA FORET CEDEX

Disponible en Novembre 1990 sur Amiga, Atari et compatibles PC



TOMAHAWK

tests

Night Shift

Vous cherchez un boulot? Lucasfilm Games en a un superbe à vous proposer: il s'agit de fabriquer des poupées avec une machine qui est le dernier cri de la technique. Mais attention, est-elle au point ?



Le dernier cri de la technique, ça devait être ARRGHHH lorsqu'elle a accouché de cette machine nommée "THE BEAST", la Bête si vous préférez. Ce qu'elle fait: produire des poupées plus vite que toutes les techniques connues à ce jour. Et son fonctionnement est très simple, vous l'alimentez en déchets (le contenu de votre poubelle fera l'affaire), de peinture et à partir de ça elle vous produit des poupées au-to-ma-ti-que-ment.

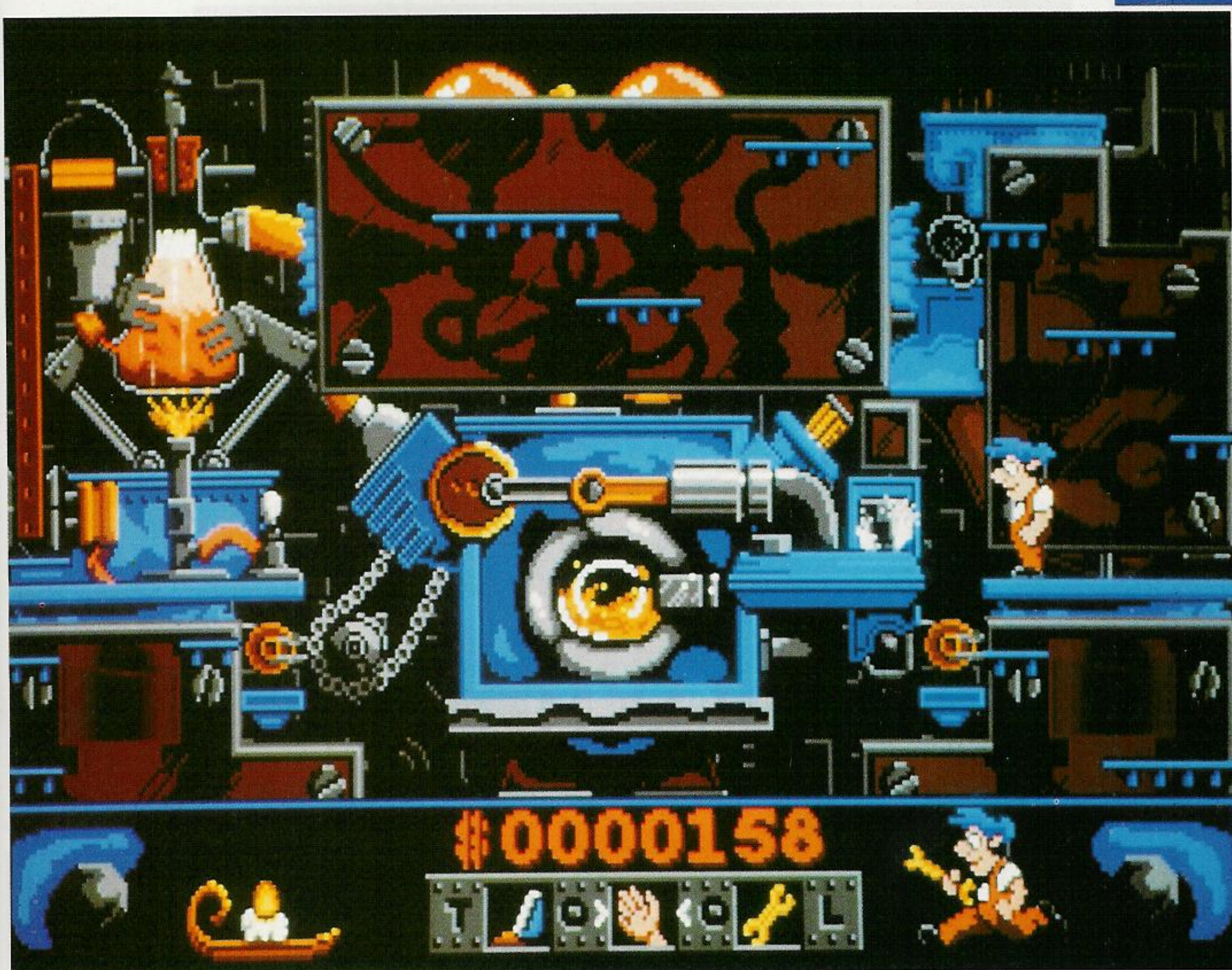
Donc votre mission, si vous l'acceptez, Mr Fixit (Mr réparateur), est de la faire fonctionner durant la période de nuit et de produire un quota fixé de poupées dont nous vous donnerons les caractéristiques. Et de plus, si vous dépassez les quotas vous aurez une prime. Par contre un quota non atteint signifie le renvoi pur et simple.

Le travail, présenté ainsi, semblait élémentaire, et vous vous êtes dit: Fixit, voilà un travail pour toi, bien payé et pas fatiguant.

Mais la réalité s'est avérée bien différente. Personne ne vous avait dit qu'il fallait pédaler pour alimenter la Bête en électricité, serrer un peu partout, rebrancher des prises, s'occuper de machines à vapeur, et surtout chasser des petites bêtes qui n'arrêtent pas de toucher aux boutons. Mais que font les syndicats?







PC
80%

Night Shift est un joli jeu d'échelles plein d'humour, où vous passez votre temps à parcourir une machine titanesque pour arriver à la faire marcher. La plus grande partie de l'écran est occupée par la vue d'une partie de la façade de la machine, qui s'étend sur 5 ou 6 écrans en hauteur. Cette façade est pleine de tuyaux, plateformes, parties mécaniques diverses, tapis roulants, manettes, et Fixit, pour se déplacer, doit sauter de plateforme en tapis roulant, pour atteindre les endroits critiques. Il existe des moyens plus rapides et moins aventureux de se déplacer (une chute est si vite arrivée), c'est d'utiliser un ballon pour monter, et un parapluie pour descendre. Ce sont deux des outils que Fixit peut trouver disséminés un peu partout sur la Bête, et ranger dans sa trousse à outils. Parlons-en, de cette trousse à outils, elle est plus grande de l'intérieur que de l'extérieur, et même carrément sans fond, et peut servir à tout entreposer. Elle ramasse d'ailleurs automatiquement tout ustensile qui passe à sa portée. Son seul inconvénient c'est qu'un ustensile qu'elle contient ne peut servir qu'une fois.

De nuit en nuit vous rencontrerez de plus en plus de problèmes, des petites bestioles qu'il faudra éliminer à l'aspirateur ou en leur bottant le derrière, des poupées qui prendront des couleurs de plus en plus baroques et pour lesquelles il vous faudra mélanger la peinture, et même des juristes venus voir si tout se passe dans les règles et qui vous feront perdre du temps.

Mais ne craquez pas, la fin de la nuit est proche. La réalisation est bonne, au niveau graphisme, animation et son. Attention, ça ne marche que sur écran EGA et VGA, de quoi passer un bon moment. Enfin, si vous ne lisez pas trop mal l'anglais, ne manquez pas de lire le manuel d'utilisation de la Bête, c'est un vrai chef-d'œuvre plein d'humour et d'allusions.

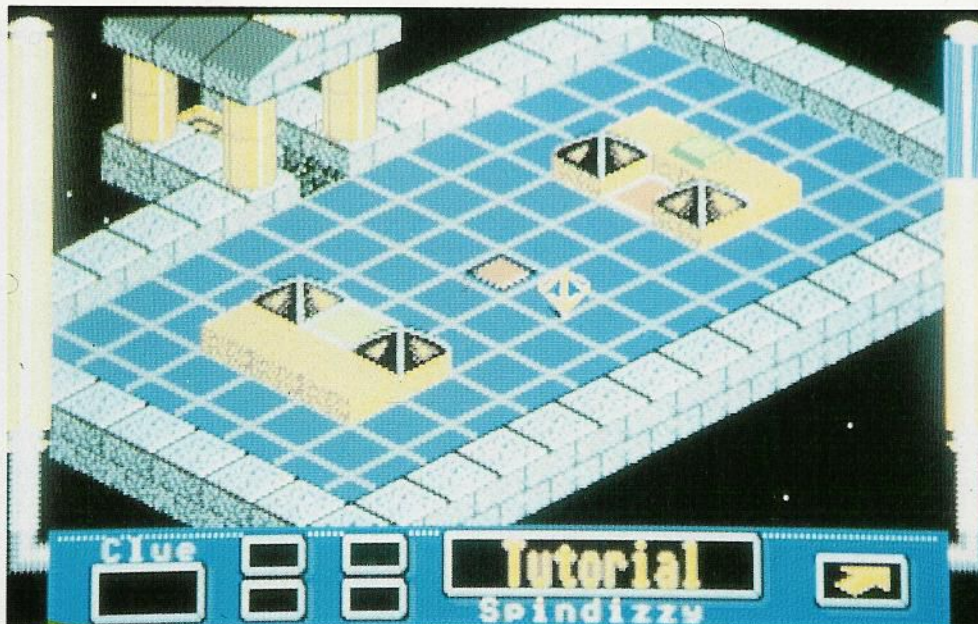
Il est volontairement mal écrit, raturé, faux, auto-satisfait, un vrai prototype de manuel qu'il ne faut pas faire pour une machine.

Duy Minh

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	16
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR PC ET BIENTOT ST ET AMIGA
PRIX 400 F ENVIRON

Piloter une toupie dans des mondes étranges, c'est ce que vous propose Electric Dream.



Spindizzy Worlds



Bon, vue comme ça, la chose peut sembler pour le moins bizarre. C'est vrai que les joueurs ont l'habitude de piloter des tas de trucs et de se prendre pour des tas de gens. Ben là, c'est pareil mais il va falloir vous prendre pour une toupie. Enfin, toupie, pardon, tétraèdre cartographe, ne confondons pas. Heureusement, non content de se balader dans ce décor en 3D, il va falloir résoudre plusieurs énigmes et collecter de mystérieux cristaux, le tout dans des décors que les admirateurs de Marble Madness ne manqueront pas d'apprécier. Très vite, on se prend au jeu et de monde en monde, les énigmes à résoudre sont de plus en plus difficiles: au début, afin de récupérer des cristaux - nécessaires puisqu'il s'agit de fuel - elles consistent à faire passer la toupie sur deux ou trois dalles colorées dans un ordre précis. Non, elles ne sont pas colorées dans un ordre précis; il s'agit de passer dessus dans un ordre précis. Suivez un peu, flûte.

Cependant, la chose prend très rapidement des allures de casse-tête. Joie. Les décors se chargent de portes mystérieuses et de passages secrets. A certains endroits, on se retrouve même dans des mondes impossibles. Vous connaissez les gravures d'Escher? Bon, c'est pareil mais sur micro. Du coup, c'est un véritable plaisir de voir notre toupie évoluer dans des décors en fausse perspective.

AMIGA
80%

Bravo les gars, les décors sont vraiment très marrants et agréables à visiter. En revanche, le graphisme des mondes est un peu pelucheux. Bon, je sais bien que vue la quantité de mondes existants, il fallait bien bidouiller un peu mais puisqu'on me demande mon avis, je le dis tout net: c'est un peu pelucheux. Pour être plus précis, on a l'impression que l'écran que l'on voit est un écran agrandi. Les sons sont superbes mais pas assez présents pendant le jeu. Il faut dire que dans ce type de logiciel, la concentration est de rigueur et qu'il s'agit de ne pas de trembler pour passer certains tableaux. Heureusement, le joystick répond au doigt et à l'œil et les déplacements de notre toupie sont parfaits, d'autant plus parfaits et impressionnants qu'une certaine inertie - due à la faible gravité de l'endroit - rajoute à l'impression d'onctuosité des mouvements.

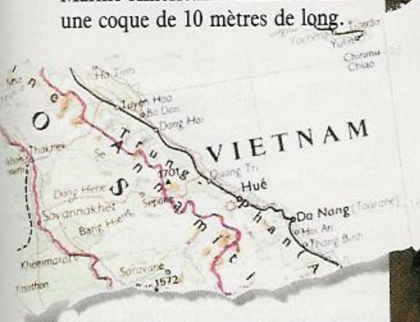
Moulinex

GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	15
MANIABILITE	14

DISPONIBLE SUR AMIGA, ST ET PC
PRIX : NON COMMUNIQUE

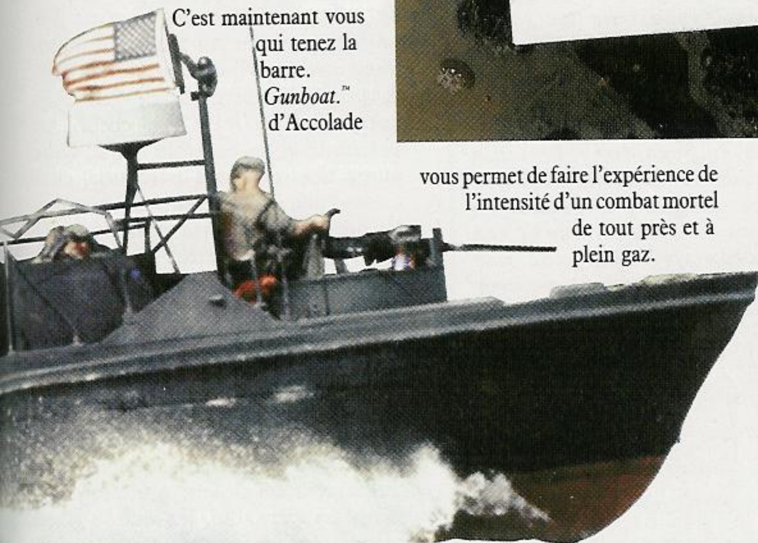
Avertissement A L'Attention Des Embarcations Legeres

Préparez-vous pour une tempête. De balles. *Gunboat.*™ Huit tonnes de puissance de feu de la Marine Américaine entassées dans une coque de 10 mètres de long.

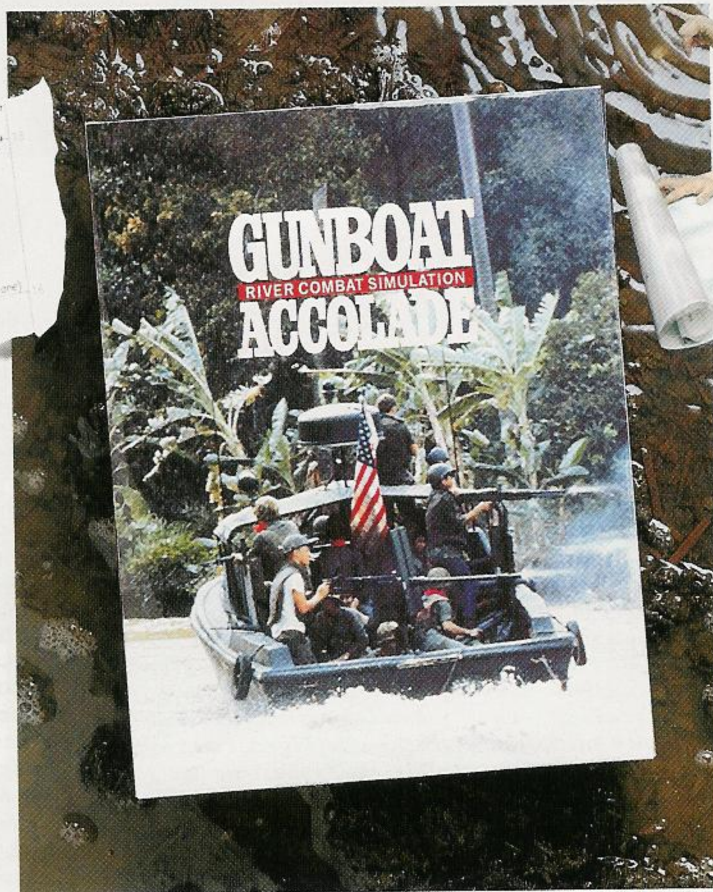


L'arsenal le plus rapide et le plus agile ayant jamais parcouru une rivière de jungle à une vitesse 29 noeuds.





C'est maintenant vous qui tenez la barre. *Gunboat.*™ d'Accolade vous permet de faire l'expérience de l'intensité d'un combat mortel de tout près et à plein gaz.





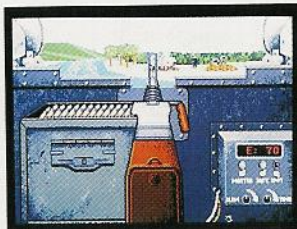
Grimpez à bord d'un patrouilleur de rivière aux détails authentiques (PBR) et obtenez une perspective directe à partir de 4 postes de combat.



Déroulez les Mitrailleuses M60 doubles et les lances grenades sur les Viet Congs renégats, les rebelles panaméens et le meurtrier cartel de la drogue colombien.

Ils sont tous sur la rivière Waldog. L'animation 3-D, et les graphismes à retransmission-vidéo, vous emmèneront dans la réalité humide de trois zones de combat étouffantes. Vingt missions vous attendent, dans des pays où le mortier est aussi dense que les moustiques.

Gunboat.™ Les eaux sont sur le point de s'agiter.



Combat sur rivière, où une ambuscade ennemie vous guette à chaque virage, à chaque canyon ou chaque pont.

Les photos-écrans ont seulement pour but d'illustrer le jeu et non pas les graphiques dont la qualité et l'apparence varient considérablement en fonction des différents formats et qui dépendent des spécifications de chaque ordinateur.

ACCOLADE™

Le meilleur en logiciel de divertissement.™

**PC/AMIGA
SPECTRUM
CASSETTE
AMSTRAD
DISQUETTE**

**Accolade Europe Ltd,
The Lombard Business Centre,
50 Lombard Road,
London SW11 3SU
Telephone 071 738 1391**

tests



Toyota Celica GT4 Rally

Au volant de la voiture de Gremlin, vous allez vivre le rallye comme si vous y étiez.

ST 79%

Vous voilà au volant de votre voiture, avec la vue de votre tableau de bord, du volant et de vos jolies mimines posées dessus. Les graphismes sont réalistes, vos mains ayant quatre positions intermédiaires de chaque côté. Vous dirigez votre véhicule au joystick ou à la souris. Pour changer de vitesse vous cliquez le plus classiquement de monde, et votre levier de vitesse apparaîtra à gauche du tableau de bord, le temps du changement. Durant toute la course, une musique rock bien foutue vous accompagnera, quelquefois recouverte par les hurlements de votre moteur. Les graphismes extérieurs en 3D vous donneront une bonne impression de réalisme, et mis à part les arbres, les maisons et les obstacles, vous aurez la joie de voir l'enseigne «Shell» disposée un peu partout. Ne vous plaignez pas, dans les vraies rallyes vous pouvez voir «Marlboro, Camel, Gauloise, Ricard, Paic Citron (merci de m'envoyer le chèque directement à la rédaction)». Tiens, en parlant de réalisme, vous avez même la possibilité de laver votre pare-brise grâce aux essuie-glace, indispensable les jours de pluie et de neige. L'animation est excellente, suffisamment rapide pour vous donner des frissons dans les virages, et de bonnes impressions lorsque vous rentrez dans les platanes et que votre pare-brise vole en morceaux. Celica est une bonne simulation sportive, avec une réalisation en 3D qui fera vibrer de plaisir les amateurs du genre.

Kaaa

GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	16
REALISME	16

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET CPC
PRIX : 250 F ENVIRON

Comme tout bon coureur de rallye qui se respecte, vous avez un coéquipier qui vous aide à bien réaliser votre parcours. Vous vous occuperez donc de la conduite, lui, de son côté, vous donnera des indications sur le circuit. Et comme il est gentil et serviable, il dira exactement ce que vous lui ordonnerez de dire, en choisissant les indications à proférer au moment voulu. Pour ce faire, avant de partir pour la grande course, vous aurez une vue globale du circuit, et avant chaque virage vous pourrez lui demander de vous prévenir comme cela: «Gauche, droite, difficile gauche, facile droite, etc». Evidemment, pour vous fendre la gueule, vous pourrez lui demander de vous donner de fausses indications, mais ça ne sert strictement à rien. Un détail tout de même: votre collègue n'est pas bilingue, et c'est en anglais uniquement qu'il vous préviendra. Mais bon, il vous suffit de trois minutes pour apprendre les mots par cœur. Au volant de votre bagnole, donc, vous aurez trois étapes à parcourir, chacune d'elle comprenant dix circuits. La première étape se passe dans la campagne, vous verrez des arbres et des maisonnettes toutes mignonnes, et vous aurez la joie de voir la pluie tomber sur votre pare-brise. La deuxième étape se passe dans la neige, alors faites gaffe à vos réflexes, vous risquez de pas mal patiner. Changement complet de climat pour la troisième étape, durant laquelle vous traverserez un désert. Attention aux tempêtes de sable, les essuie-glace seront inefficaces. Maintenant que vous savez tout, il ne vous reste qu'à foncer sur les routes du rallye, en faisant gaffe aux obstacles. C'est pas que je sois maniaque, mais bon, elle est pas à vous la bagnole, alors ...

Grand Prix Circuit

Le Grand Prix Circuit d'Accolade est la simulation de course de formule 1 qui vous transportera dans un monde exclusif de puissance, de passion et de performance.



Vous courrez pour les équipes mondialement connues de McLaren, Ferrari et Williams et prendrez part aux Grands Prix plus célèbres.

Ondulez sur les courbes du prestigieux circuit de Monaco. Mettez les gaz sur les lignes droites de l'Allemagne. Faites rugir votre moteur dans le tunnels du Japon. Battez-vous contre les



différentes écuries de vos rivaux internationaux qui sont en quête de la même récompense - le titre de Champion du Monde de Conduite.

Vitesse illimitée. Ivresse déchaînée. Seul le Grand Prix Circuit peut vous procurer tout cela.

Disponible chez tous les bons détaillants.
Pour plus de renseignements, écrivez à:

Accolade Europe Ltd, Unit 17, 50
Lombard Road, London SW 11. England.

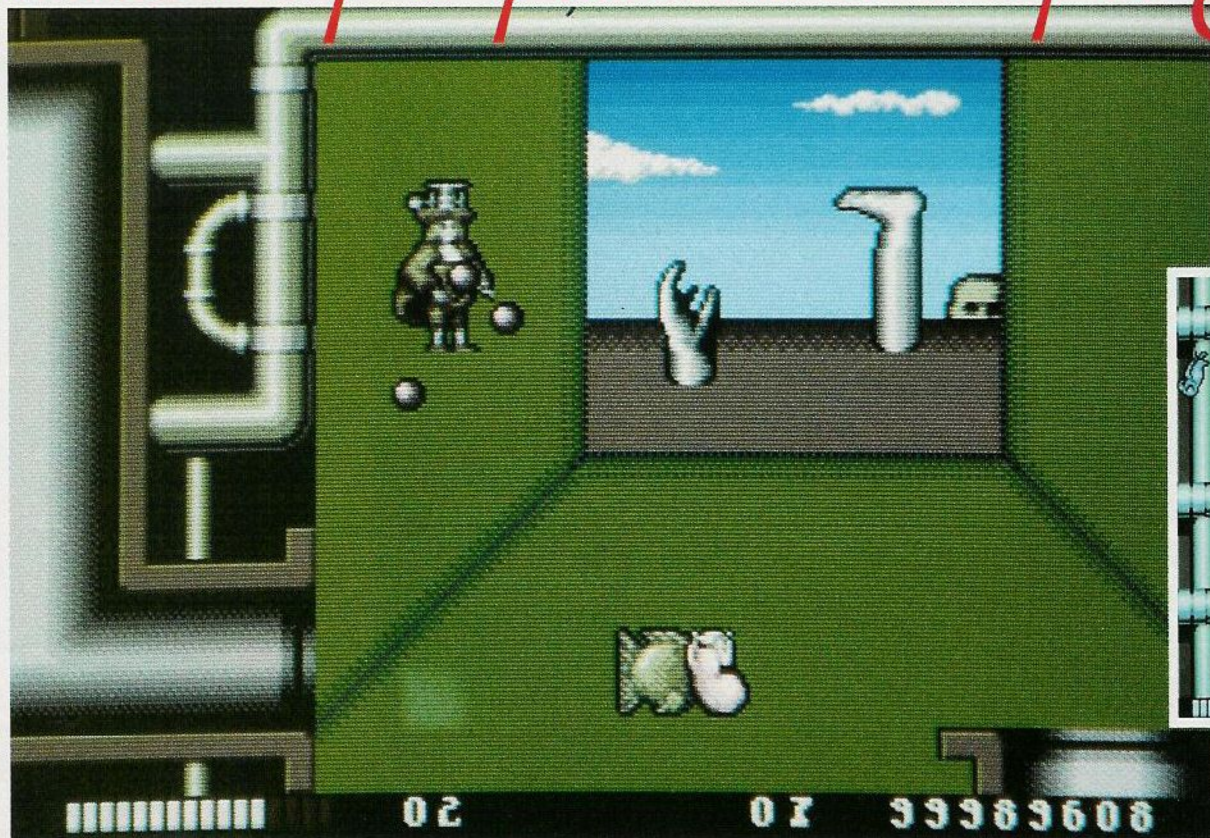
ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

Spectrum Cassette
Amstrad Cassette & Disquette

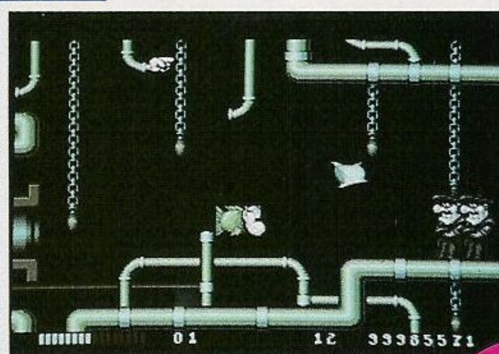
Par ceux qui vous ont proposé le Drive Test™

Monty Python's Flying

Le vingtième anniversaire de la formation des Monty Python a été l'occasion pour Virgin de mettre les pieds dans le plat. De poisson.



SUR AMIGA



SUR AMIGA

L'histoire est simple et s'inspire d'un des sketches du fameux groupe d'humoristes britannique: Gumby, un imbécile très profond, a perdu les quatre moitiés de son cerveau. Il doit les retrouver absolument, car il en a besoin pour caler une armoire. Pour cela, il doit parcourir quatre tableaux et dans chacun récolter 16 boîtes de spam (de la poitrine de porc en boîte, assez dégueulasse, reportez-vous au dossier Monty Python paru dans notre avant-dernier numéro). Il se métamorphose selon l'environnement et devient selon les cas un poisson ou un humain, qui de toutes façons tire des poissons sur les intrus qui l'empêchent d'atteindre son but. Il se promène dans des dédales qu'on pourrait qualifier de Daliesques s'ils n'étaient Gilliamesques (Terry Gilliam, ex-membre du groupe, a fait depuis "Bandits bandits", "Brazil" et "Le baron de Munchausen"). A vrai dire, le contexte du jeu est presque exclusivement basé sur les délires visuels de Gilliam. Ce sont les ennemis qui sont inspirés des sketches proprement dits: des inquisiteurs espagnols qui balancent des coussins, des panneaux d'interdiction de tourner à droite, des agents de police, des perroquets morts, des ministres des marches stupides, etc.

Lorsque Gumby a récolté suffisamment de boîtes de Spam et fini un tableau, il entre dans la salle des engueulades (un autre sketch célèbre) et un personnage dans un bureau dit "oui" ou "non", avec une bulle qui se forme d'un côté ou l'autre de sa tête; il faut alors, très rapidement, pousser le joystick de l'autre côté, pour le contredire. Cela fait, les points sont comptés, selon le temps que vous avez mis à effectuer le tableau, et la

AMIGA **80%**

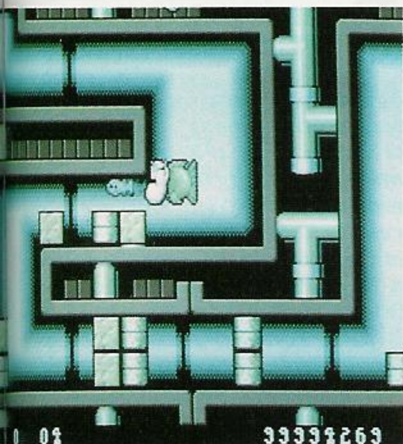
Bon, ben, ça me fait mal, mais c'est pas le jeu du siècle... C'est pas excessivement original, puisqu'il suffit de tirer des trucs sur des ennemis en ramassant des machins. On aurait aimé quelque chose de vraiment spécial. Tant pis. Les graphismes ne sont pas révolutionnaires, le son n'est pas fabuleux, l'animation est correcte, le tout forme un jeu classique, bien programmé, mais sans folie ni génie. Le chargement est insupportablement long, et, ce qui semble être une manie chez Core Design, il n'y a aucun moyen de recommencer au tableau où l'on s'était arrêté. Comme il n'y en a que quatre en tout, je vous laisse imaginer leur taille, et la frustration qui en résulte. Ils ont pourtant été obligés de reprogrammer Rick Dangerous pour les mêmes raisons, ça devrait leur avoir servi de leçon, non? A moins qu'ils n'aient l'intention de sortir un Monty Python II...
Michel

GRAPHISME	14
SON	11
ANIMATION	14
MANIABILITE	15

Circus

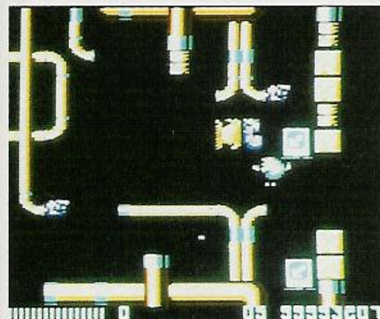
quantité de spam, d'œufs, de bacon et de saucisses que vous avez réussi à récolter. Et on passe au tableau suivant.

Le personnage se dirige au joystick, et le bouton fire permet de tirer des poissons. Des poussoirs dissimulés dans le décor déclenchent des mécanismes qui libèrent, selon le

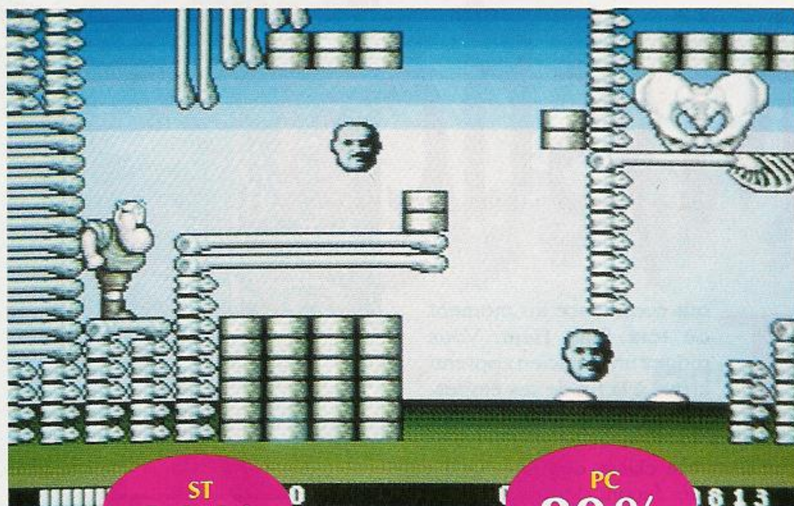


SUR PC

cas, des bonus ou des poids de 16 tonnes qui vous écrasent. De temps en temps, pendant que vous êtes en train de jouer, l'écran éteint et apparaît "Game Over", alors qu'il vous reste encore plusieurs vies. Un moment s'écoule, et un écran d'excuses s'affiche: "Nous sommes désolés de cette fin prématurée. Nous faisons tout ce qui est en notre pouvoir pour rétablir votre jeu". Un instant, puis un casse-briques tout nul apparaît. Puis disparaît, suivi de la phrase: "Oh, désolé". Et le jeu reprend enfin. Entre les tableaux, on vous apprend à reconnaître des arbres vus de loin, histoire de vous faire patienter pendant les longs temps morts du chargement. Le score part de 10 millions et décroit progressivement. Quelques gags parsèment le jeu deci delà, toujours inspirés de la série télévisée. La doc est absolument bourrée de gags, mais malheureusement, la traduction française n'en tient aucun compte.



SUR CPC



SUR ST

ST 80%

Ça sent le portage, si vous voulez mon avis. Les graphismes sont les mêmes que sur Amiga et sur PC. On sent que les programmeurs étaient serrés par les délais et qu'ils n'ont pas eu le temps de tirer parti des capacités de chaque machine. Ils ont fait un truc standard en C, et basta, vogue la galère. Rien de bien original. A réserver aux fans, les autres risquent d'être déçus.

Michel

GRAPHISME	14
SON	10
ANIMATION	14
MANIABILITE	15

PC 80%

Si vous n'avez pas au moins un 286, laissez tomber. C'est tellement lent que les boules que tirent les ennemis sont réduites à quatre pixels, alors qu'elles sont au moins quatre fois plus grosses sur les autres 16 bits. Le son, as usual: nul à chier sans carte, très bon avec l'Adlib. Le scrolling ferait rire Gainsbourg lui-même, qui est pourtant déjà très saccadé. Le reste est à peu près pareil aux autres versions. Là encore, à réserver aux fans...

Michel

GRAPHISME	14
SON	15
ANIMATION	13
MANIABILITE	14

CPC 82%

Monty Python sur CPC n'a pas grand-chose à envier aux versions 16 bits. Certes les gags que l'on peut trouver sur ces autres ordinateurs ne sont pas tous présents, mais le principe de jeu n'est, dans le monde du CPC, pas un monstre de classicisme. Les sprites sont jolis, bien dessinés, et l'esprit Gilliam est bien retranscrit, on se remémore en effet les célèbres découpages en jouant au jeu.

Hormis les phases absurdes, comme celle où on dirige le personnage poursuivi par un buisson, le jeu reprend le principe des jeux de tir à tableaux. Le personnage hybride sera manié avec précision et rapidité par l'intermédiaire du joystick ou du clavier, crachant des poissons à tout va. Les sons sont pour une fois amusants, mais, par contre, les scrollings loin d'être révolutionnaires.

Monthy Python's Flying Circus sur CPC reste donc un jeu agréable, qui prend une autre dimension pour les déjà fans du célèbre sextuor britannique, et qui pourra, par l'intermédiaire du manuel bourré d'extraits de sketchs, en convertir d'autres. Notons aussi la présence d'un badge dans le packaging du soft, qui, ô joie, est particulièrement soigné.

Seb

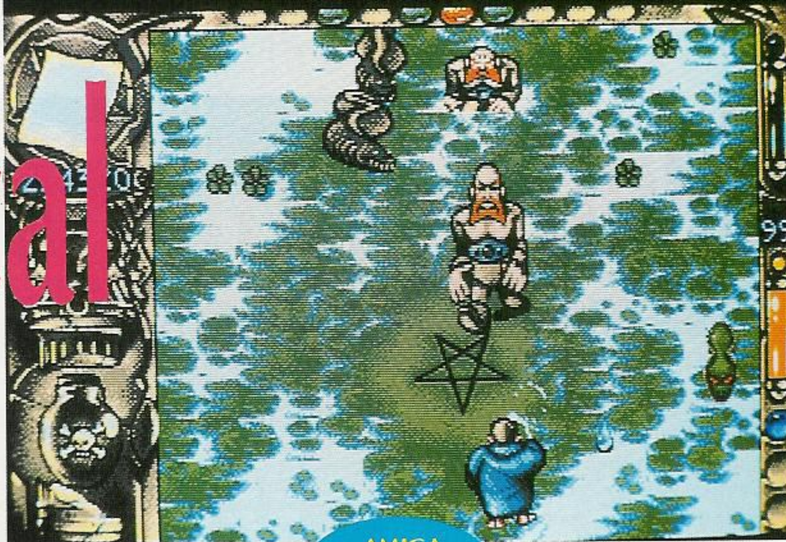
GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	14
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, PC ET CPC
PRIX : NON COMMUNIQUE

tests

Mystical

Oh! Un apprenti magicien, des scrolls, des potions, des monstres, des sorts. Merci Infogrames, je suis enchanté.



Tout commence au moment où tout finit. Hem. Vous dirigez un magicien apprenti arrivé à la fin de ses études. L'apprenti, un peu gaffeur, a mélangé les sorts et philtres que le grand maître classe depuis des années. Seule façon de recoller les morceaux, partir dans une dimension bizarroïde afin de récupérer le magot du mago. Si vous réussissez, cela comptera comme examen de fin d'études.

Bien entendu, la dimension dans laquelle se retrouve l'apprenti est bourrée de monstres et de divinités animées de mauvaises intentions . En tout, il est possible d'utiliser 12 sorts et 11 filtres magiques. Lorsque l'apprenti trouve un philtre ou un parchemin, il lui suffit de passer dessus pour le ramasser.

Jusque là, vous allez me dire que c'est assez naturel. T'endez la suite. Grande nouveauté (c'est là), il est possible de se mettre des sorts de côté.

C'est très pratique car parfois, des ennemis sont plus sensibles à certains d'entre eux, sans parler du plaisir jubilatoire que l'on tire de la chose: d'habitude on court dans tous les sens et chaque nouvelle option annule la précédente.

Qui ne s'est jamais dit: "zut! j'aurais mieux fait de ne pas attraper le Fulguro-Bouclier parce que ça m'a annulé mon Hélicoïdo-Aspirator et maintenant, je ne peux pas détruire la base secrète".

Eh oui, on se dit ce genre de trucs tous les jours. Eh ben là, c'est pareil sauf qu'il s'agit de sorts et de fioles. Ceci dit, l'effet des sorts est beaucoup plus marrant qu'un simple laser et le jeu beaucoup plus intéressant que les chasses au martien habituelles.

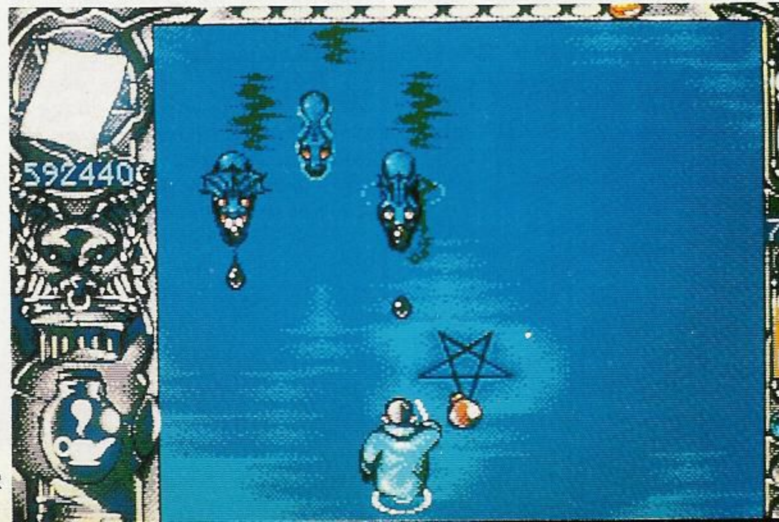
AMIGA
76%

Si le principe du jeu est simple, à savoir avancer vers le haut de l'écran à la rencontre de monstres, afin de les dézinguer à coup de parchemins pour l'admirer, le scrolling, la réalisation est comme je le disais, autant animée de main de maître que ne le sont les méchants de mauvaises intentions. A chaque fois que le mago ramasse un philtre, il stoppe un instant et l'on entend glouglouglou. Plus drôle, de petites bulles apparaissent au dessus de lui et l'on voit inscrit, c'est asse cohérent, "glouglouglou". Super! L'humour bande dessinée au secours du jeu sur micro. Idem en ce qui concerne la lecture des parchemins pendant laquelle moult blablablas se font entendre et admirer. Les sorts, très marrants, sont eux aussi animés dans le même état d'esprit. Par exemple, le sort genre vaderetro qui fait peur aux adversaires, les fait fuir avec une expression d'horreur sur le visage. Bien que le jeu n'ait aucun rapport, il se dégage de tout cela un humour très "Battle Chess". Le son, lui aussi très travaillé, est entièrement digitalisé. Par moment, mais peut-être mes oreilles fatiguées par tant de jeux me jouent-elles des tours, on croit reconnaître des intonations à la Gauntlet. Dans tous les cas, Mystical, sans être complètement novateur dans le concept, est une véritable réussite dans sa réalisation, d'autant que la possibilité de jouer à deux simultanément rajoute encore un peu de piquant. En mode deux joueurs en effet, le second perso, dit Golem, ne peut pas mettre de sorts de côté: il ne peut que tuer les adversaires en sautant dessus à pieds joints. Tout cela revêt alors un côté stratégie, mâtiné de "pousse-toi d'là que je tire ce parchemin" des plus amusant. Moulinex

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	18
MANIABILITE	18

DISPO SUR AMIGA PC
PRIX : 250 F ENVIRON





L' ESCLAVAGE ETERNEL, ÇA VOUS PLAIRAIT?

La Hiérarchie de l'Ur-Quan – "l'Empire du Mal" du 27ème siècle envahit sans pitié ses voisins interstellaires, et en asservit les habitants. L'humanité elle même est maintenant sur la liste des espèces à capturer.

Disponible sur:
IBM PC & Compatibles, CBM AMIGA

Participez à un combat tactique à vous faire mourir de peur en joignant vos forces à l'Alliance des Etoiles Libres pour défendre la galaxie contre les armées conquérantes de l'Ur-Quan. Les Capitaines des sept flottes des étoiles affamées attendent vos ordres pour le combat – le destin des hommes est maintenant entre vos mains!

Disponible sur:
SPECTRUM cassette
AMSTRAD cassette & disquette

CBM 64/128 casssette & disquette En vente bientôt.

STAR CONTROL
ACCOLADE



Photos-écrans de la version IBM PC.





ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

Unit 17, Lombard Business Centre,
50 Lombard Road, London SW11 3SU.
Tel: 071-738-1376.

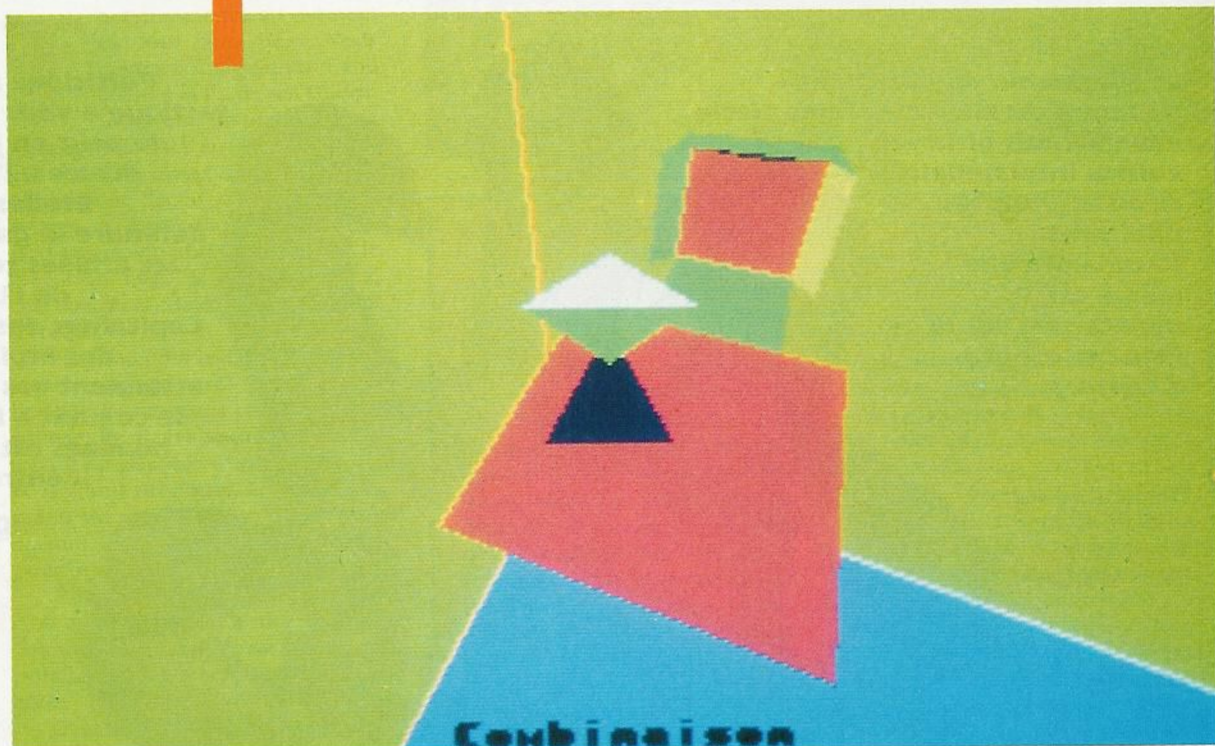
Les photos-écrans ont seulement pour but d'illustrer le jeu et non pas les graphiques dont la qualité et l'apparence varient considérablement en fonction des différents formats et qui dependent des spécifications des différents ordinateurs.

tests

Alpha Waves

Infogrames pense à vos nerfs et à votre esprit, en vous envoyant dans un univers complètement coooool...



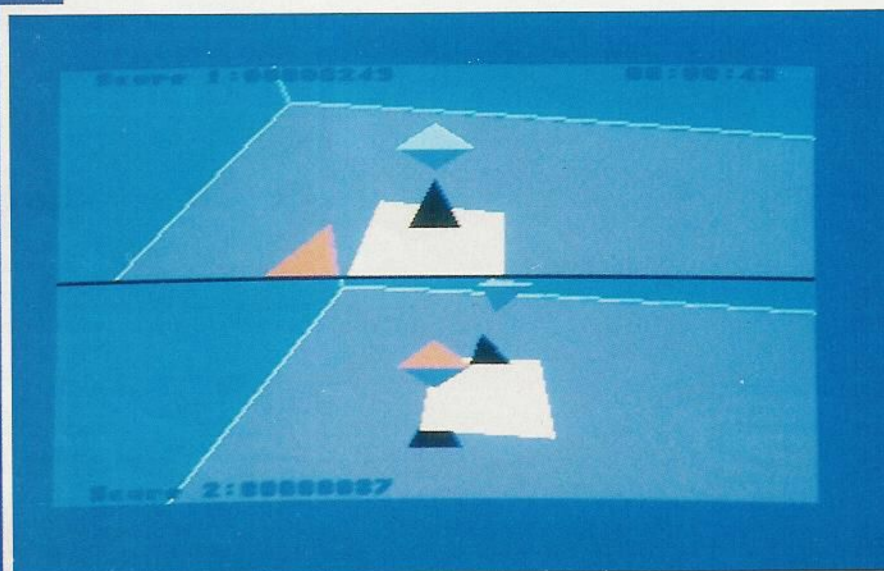


Alpha Waves, c'est le second jeu dit "New Age", le premier étant Extase de chez Virgin.

Le principe du New Age, pour les moins branchés d'entre vous, mais ne vous en faites pas, c'est pas une tare de ne pas connaître ce mouvement snobinard, c'est d'associer les idéaux baba-cools avec la technologie moderne. Dans Alpha Waves, vous voyagez dans un univers d'émotions et de rêves, et de formes géométriques variables et colorées.

Les mecs qui ont programmé ça ont soit pris des substances avant, soit ils sont complètements grillés du cerveau.
Ou même les deux. Bref, Alpha Waves consiste à balader un vaisseau dans des salles en le faisant rebondir sur des cubes et autres plateformes (qui d'ailleurs ne sont pas plates du tout), pour lui faire atteindre une porte située en hauteur.

Deux modes de jeu vous sont proposés: le mode Action qui se joue à un ou deux joueurs (écran divisé en deux pour deux joueurs) durant lequel vous aurez un score à faire grossir et un timing à respecter.





Et le mode Emotion qui, comme son nom vous le laisse entendre, n'est fait que pour le plaisir.

Vous aurez le choix entre douzes zones de couleurs différentes, correspondant à douze états d'âme. Selon votre humeur, vous pourrez vous promener dans telle ou telle zone, sans les contraintes du score et du timing, avec un type de jeu différent d'une zone à l'autre.

Visuellement, Alpha Waves est très joli, pour peu que la 3D vous interpelle quelque part au niveau des ondes Alpha.

Vous pourrez jouer de deux façons différentes changeant complètement la stratégie du jeu: en voyant le sprite à diriger devant vous et en repérant son emplacement exact grâce à son ombre; ou en prenant sa place, dans ce cas, ne comptez pas sur l'ombre pour vous aider.

Dans tous les cas, la façon de procéder est la suivante: vous faites rebondir votre triangle sur des formes géométriques suspendues en l'air, ou sur les cases prévues à cet effet si vous êtes au niveau du sol, en appuyant sur "fire" pour le faire avancer. Pendant un mouvement horizontal, le cul du vaisseau s'allumera en rouge. Son ombre est très utile pour bien le placer.

Les directions vous serviront à changer votre angle de vue, pour choisir et évaluer la prochaine forme géométrique à atteindre.

Une fois la porte de sortie franchie, vous vous retrouvez directement dans une nouvelle salle, pourvue quelquefois de pièges et d'obstacles rendant votre évolution plus difficile, telles que des dalles ne pouvant vous faire rebondir qu'une fois ou des cubes animés qu'il faut éviter à tout prix.

Alpha Waves vous emmènera dans un univers de formes et de couleurs qui vous relaxera immanquablement, si toutefois vous éprouvez le besoin d'être relaxé.

PC
95 %

Le rêve visuel, l'émotion pour de la vraie, votre PC va vous emmener dans des contrées inexplorées d'impression et d'imagination.

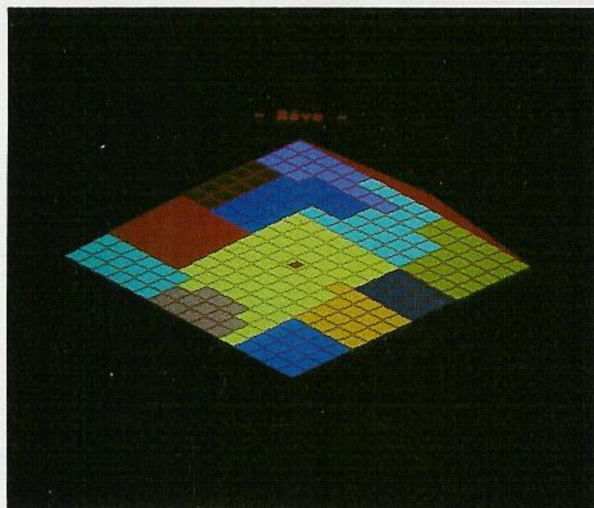
Et surtout de 3D vachement bien réalisée, avec une animation rapide et très peu saccadée, un poil trop lente sur 86, surtout pour tout ce qui est présentation et animation de "Game Over", mais tout de même très bien réalisée. Alpha Waves n'est pas un jeu habituel, donc pas forcément accessible à tout le monde, sortant largement des sentiers battus avec pour centre d'intérêt la prise de tête et l'impression molle d'être en plein rêve. L'originalité de ce soft, ce n'est pas sa conception puisque le fait d'atteindre une porte pour passer un niveau suivant n'est pas nouveau, mais c'est la possibilité de voir tout le décor sous tous les angles possibles, y compris de sous le sol. De quoi vous envoûter complètement. Sans carte sonore, les bruitages seront plutôt primitifs, mais le jeu n'étant pas du tout basé là-dessus, on peu facilement faire outre. L'exploit c'est qu'à deux joueurs, donc avec deux écrans horizontaux, l'animation n'est pas ralentie et en plus hyper marrante.

On peut se rentrer dedans pour s'empêcher de rebondir ou arriver à la sortie avant l'autre, ce dernier vous voyant progresser alors qu'il mouline comme un malade dans un niveau. Disons qu'Alpha Waves est aussi amusant que bizarre, et on pourra aussi facilement l'adorer que le détester.

Un jeu à découvrir de toute façon, des fois que votre onde alpha soit bien vibrante, vous prendrez un pied d'enfer. C'est en tout cas tout le mal que je vous souhaite.

Moulinex

GRAPHISME	15
SON	13
ANIMATION	17
MANIABILITE	15



ST
90%

La 3D calculée qui forme l'intégralité du jeu est particulièrement bien réussie sur ST.

Le calcul se fait suffisamment rapidement pour que l'animation ne rame pas, mis à part dans les moments critiques où votre écran sera rempli de formes géométriques.

Mais dans la plupart des cas, vous pouvez aisément faire bouger le décor avec rapidité. Chaque rebondissement est symbolisé par un "boïng" bizarre qui vous mettra immédiatement dans l'ambiance particulière du jeu, correspondant parfaitement à l'état d'esprit relax qu'on doit avoir pour y jouer. Les couleurs, pastel en général, recréeront également une ambiance particulière selon le feeling qu'il faut adopter pour chaque tableau.

Comme vous pouvez le constater, Alpha Waves n'est qu'une histoire d'ambiance et d'émotions, de rêves et d'impressions qui vous choquera peut-être, qui vous étonnera sûrement, qui vous passionnera éventuellement mais en tout cas, qui ne vous laissera pas indifférent.

Kaaa

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	17
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, PC.
PRIX : 260 F ENVIRON.





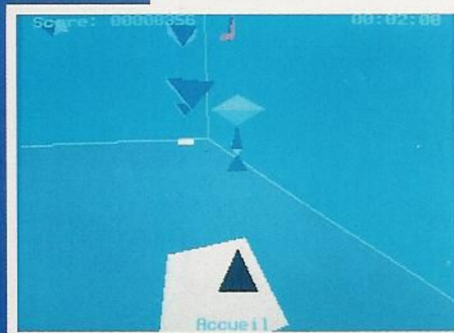
Alpha Waves

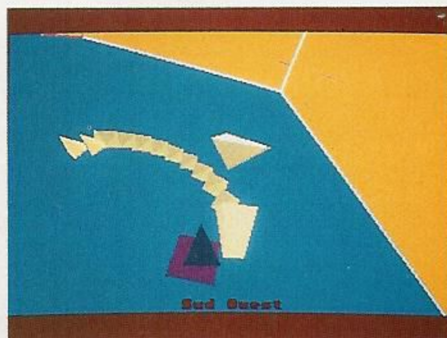
Mais quel est ce fatras d'ondes alpha, thêta et autres lettres de l'alphabet grec? De quoi se choper une rhinencéphale... bit, made in Infogrames.

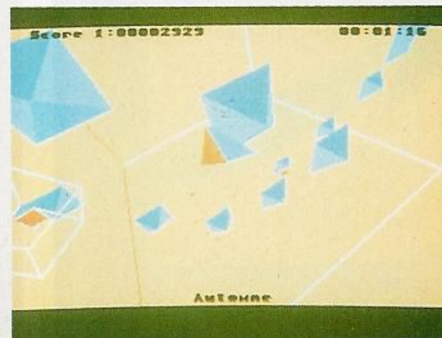
Méditations créatrices et mind control sont les deux mamelles du new age. Du coup, le tatou se prend pour un verseau. Lorsqu'on se livre à un électro-encéphalogramme, on observe, lors du sommeil paradoxal, l'emission d'ondes alpha. Ces ondes ont une fréquence située entre 8 et 14 hz, c'est-à-dire qu'elles pulsent entre 8 et 14 fois par seconde. Retenez bien ces valeurs, on va les retrouver un peu partout. Tenez, un grand Lama thibétain en pleine méditation est comme par hasard en mode alpha (avec un peu de théta). Un épileptique en crise également... Plus fou encore: vous avez dû vous apercevoir que le bruit de la pluie ou du vent faible a un effet apaisant sur l'organisme. Ben oui, ça pulse entre 8 et 14 Hz. Etonnant, non? Bien sûr, il ne s'agit pas de la fréquence, on n'entend qu'à partir de 20-30 Hz (ça dépend de l'âge). En fait, cette fréquence est celle de la modulation du son, du "vibrato" si vous préférez (c'est le LFO des synthés et chips sonores). C'est pas tout: la terre (la planète), à quelle fréquence croyez-vous qu'elle vibre? Gagné! Encore alpha. De là à en conclure tout un tas d'inepties sur la conscience de la planète - Gaïa comme l'appellent les nouveaux gourous et néanmoins anciens babs - il n'y a qu'un pas que je ne franchirai sous aucun prétexte. N'empêche, tout cela est fort troublant.Remarquez, dans le genre bizarre, que croyez-vous qu'il advienne lorsque l'organisme est soumis à moultes excitations alpha? Prenez un stroboscope, mettez-le à 8-14 cycles/seconde et ouvrez vos mirettes: le cerveau disjoncte, hallucinations et grand trip assuré. C'est à tel point vrai que la préfecture de police interdit les stroboscopes à cette fréquence dans les boîtes de nuit. Ben v'la aut'chose!Remarquez, c'est pas forcément une mauvaise idée. En effet, quand on supporte, on se paie un flash, rien de bien méchant. Problème, ceux qui ont une tendance à l'épilepsie peuvent avoir une crise grave et là, c'est moins rigolo.C'est ainsi que les arbres le long de certaines routes sont systématiquement coupés depuis quelques années: des médecins se sont aperçu qu'à une certaine vitesse, le clignotement du soleil entre les arbres produisait un effet de strobo à la fréquence alpha. Ça explique certains accidents idiots. Remarquez, les lunettes 3D peuvent avoir le même effet: à 50 Hz, on a 25 Hz par œil. Si l'on ne voit pas aussi bien d'un œil que de l'autre et qu'on est très malchanceux, le cerveau se branche sur une harmonique qui se balade entre 8 et 14 Hz et paf! Court-circuit assuré. C'est pas moi qui dit ça, ces expériences ont été faites par l'armée, notamment en ce qui concerne la vision 3D avec certaines lunettes infrarouges. Engagez-vous, rengagez-vous qu'y disaient.

Ceci dit, n'hésitez pas à jouer à Alpha Waves, c'est pas dangereux du tout et absolument génial. Good vibes, les gars!

Moulinex







CHASE H.Q. II

Special Criminal Investigation



CHASE HQ II
Special Criminal Investigation - continue là où CHASE HQ s'était arrêté.
Ce jeu d'arcade passionnant vous emmène des lumières de Paris aux terrains arides du Sahara. Votre mission est de trouver, de poursuivre et d'appréhender de dangereux criminels.

PLUS RAPIDE de la puissance explosive vous projette sur divers terrains - tenez bon ou atterrissez dans les champs!

PLUS DUR les criminels manient des armes puissantes - mais vous aussi! Vous pouvez tirer mais vous devez aussi éviter leurs tirs. Des échanges de coups de feu, des camions déchargeant leurs cargaisons sur votre capot... c'est le plus difficile des jeux de poursuite jamais réalisés sur micro!

AMSTRAD
CBM AMIGA
ATARI ST

TAITO

ocean®

ZAC MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675

Ah, vous voulez du Shoot'Em Up! On va vous en donner, nous, du Shoot'Em Up. Et c'est Thalion qui va nous le fournir. Ça va peut-être vous calmer.

Wings of Death



Voilà un merveilleux jeu de tir qui va ravir les plus endurcis. Tout y est, des armes de plus en plus démentes aux ennemis les plus fous, en passant par des décors somptueux. C'est beau, c'est classique, c'est bien foutu, ça tire et ça tue à tout va, et ça a une pêche d'enfer. Qu'est-ce que vous voulez de plus? Des musiques démentes? Pas de problème. Une voix digitalisée qui vous prévient du bonus que vous venez de récupérer? On s'en charge. Des vahinés avec des gros seins qui dansent sous les palmiers au son du yukulélé? Aucun prob... Allo? Oui. Oui. Ah, désolé, la rédaction me prévient que poùr les vahinés ça va pas être possible. De toute façon, vu la forme sous laquelle vous allez jouer, elle ne voudront sûrement pas de vous, les gonzesses. Vous pourrez être, par ordre croissant, un insecte, une chauve-souris, un aigle, un dragon, et un griffon. Chaque forme correspond à une arme différente, elle-même divisée en cinq forces croissantes. Pour les avoir, il suffit de ramasser les bons bonus, grâce auxquels vous pourrez également aller plus vite,



SUR AMIGA





SUR ST

SUR AMIGA



avoir une boule destructrice vous suivant partout, gagner une vie ou faire disparaître tout vos ennemis à l'écran. Visiblement, on aurait du mal à faire plus Shoot'Em Up que ce Shoot'Em Up. *Artemus*

ST 81%

Wings Of Death est pourvu de six niveaux, chacun d'eux étant réalisé dans des graphismes aussi différents que superbes. Souvent lugubres, quelquefois royalement colorés, les décors au-dessus desquels vous volerez vous en mettront plein la vue tant ils sont beaux et fournis. Une musique digitalisée vous suivra partout, entrecoupée de bruitages explosifs et de commentaires également digitalisés. Et si ça vous plaît pas, vous pouvez même vous passer de la musique et ne garder que les bruitages. Et si vous n'êtes toujours pas content, vous n'avez qu'à baisser le volume de votre moniteur. Je ne peux rien faire de mieux. Les animaux que vous dirigez au joystick sont parfaitement animés et d'une rapidité à tout épreuve, surtout que l'écran est souvent encombré d'une bonne trentaine de sprites, de toutes formes et de toutes tailles. Wings Of Death est un parfait Shoot'Em Up à scrolling vertical, comprenant tous les ingrédients nécessaires à faire de ce Shoot'Em Up un excellent Shoot'Em Up. Et je vous défie de trouver un test, dans n'importe quel journal, contenant huit fois le mot «Shoot'Em Up».

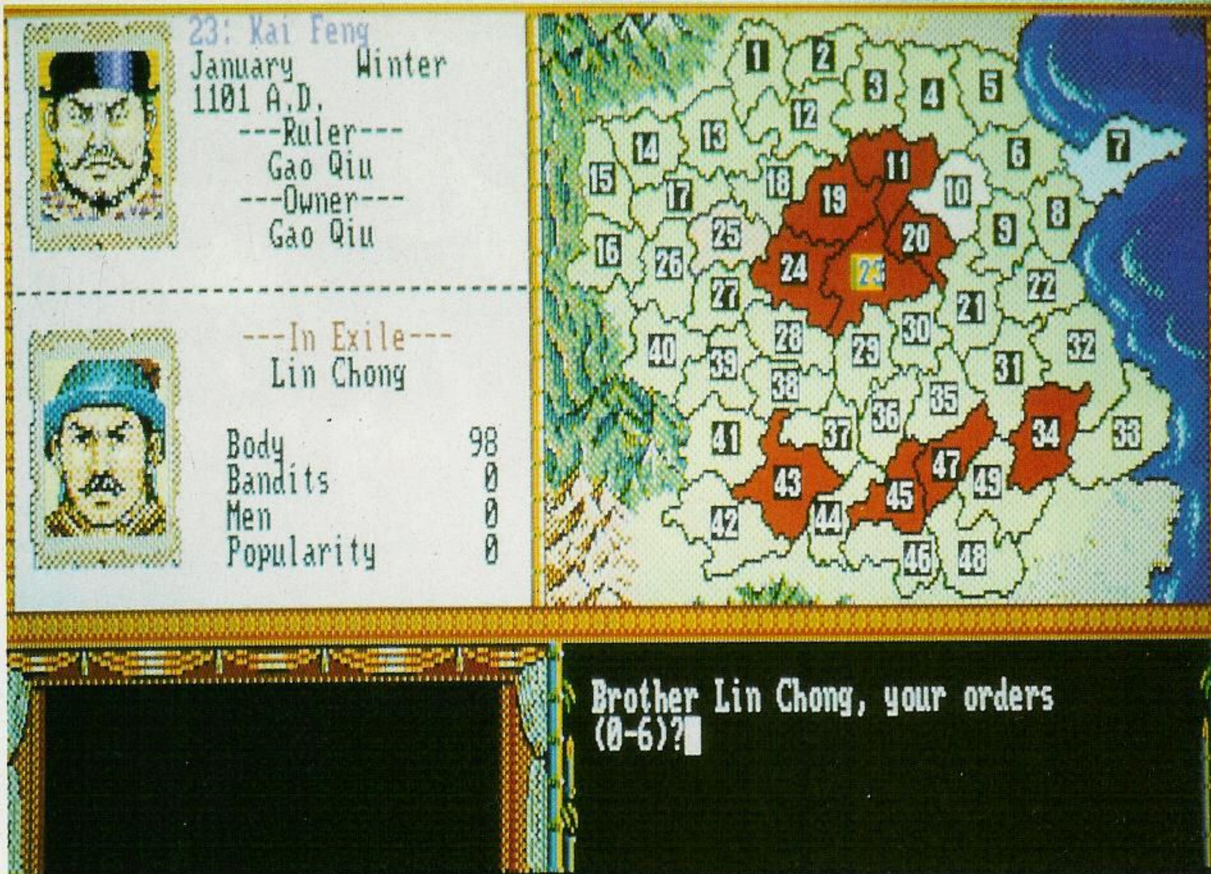
GRAPHISME	17
SON	18
ANIMATION	16
MANIABILITE	16

AMIGA 80%

Voilà un joli petit jeu de destroy pour les amateurs de tirs en tout genre. Les musiques et les sons digitalisés font de ce Shoot'Em Up un jeu de qualité. Toutes les armes habituelles du genre sont réunies, étant de plus en plus performantes et détruisant d'un seul coup de laser la bonne vingtaine de sprites à l'écran. L'animation aurait pu être un poil plus rapide que ça ne m'aurait pas dérangé, mais bon. Les graphismes n'exploitent à fond les possibilités de couleur de l'Amiga, mais sont bien choisis pour certains stages, recréant une ambiance à la fois fantastique et glauque. Parfaitement jouable, beau et agréable à l'oreille, Wings Of Death se situe dans la lignée des jeux auxquels on revient souvent.

GRAPHISME	15
SON	16
ANIMATION	14
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON



Bandit Kings of Ancient China

De simple bandit, devenez roi de provinces entières de Chine, c'est ce que vous propose Koei.

L'histoire de la Chine est longue et mouvementée et l'Empereur ne fut pas toujours le maître des provinces. Bandit Kings of Ancient China se passe vers l'an 1100, une période où l'Empereur n'était rien d'autre qu'une marionnette, le vrai pouvoir étant entre les mains de «rois bandits», toujours en guerre entre eux, qui ne cherchaient l'approbation de l'Empereur que pour la forme.

Le scénario de base est tout simple, vous commencez bandit, seul et sans ressources et vous devez vous élever à la force du poignet au rang de roi, dirigeant des dizaines de provinces, des armées de milliers d'hommes et des dizaines de seigneurs. Pour cela il n'y a pas que la force, surtout pas au début du jeu. Vous pourrez guerroyer lorsque vous aurez des provinces et assez d'hommes.

Pour commencer il faut vous installer dans une province sans dirigeant, la prendre en main en faisant des travaux, en développant l'économie. Cela vous permettra de devenir populaire, d'obtenir l'appui du peuple, de rendre la province productrice, et ainsi d'acquérir une source de revenus sûre, bien plus que la chasse que vous devez pratiquer au début. Cela vous permettra aussi grâce à votre popularité de recruter des seigneurs qui se mettront à votre service. Arrivé à ce stade vous pourrez laisser la province entre les mains de vos subordonnés, qui la gèreront, pour aller élargir votre royaume par une autre province, en employant la même méthode.

Au bout de quelques provinces vous pourrez laisser le boulot d'agrandissement à vos nombreux seigneurs et consolider votre royaume établi. Alors sera venu le temps de la guerre avec vos voisins...

PC 72%

Bandit Kings of Ancient China est un wargame économique très bien pensé dans son scénario et très agréable à jouer. La première partie est entièrement économique. Ensuite vient le wargame pour la possession de provinces adverses.

Mais il souffre d'un mal qui en rebutera beaucoup dès le départ, la maniabilité. Ici pas d'icône, de souris, d'animation, pour chaque action on choisit une des 16 possibilités en tapant son numéro, puis les sous-options aussi par numéro, tout cela entrecoupé de "Tapez Y pour confirmer...", on se croirait revenu 10 ans en arrière. Heureusement les graphismes ne sont pas mauvais.

Si vous passez le cap de l'utilisation, ce jeu se révèle très prenant.

Duy Minh

GRAPHISME	14
SON	--
ANIMATION	--
COMPLEXITE	15

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : NON COMMUNIQUE



tests

Swap

Le dernier jeu de Microïds va faire travailler votre matière grise, qui en deviendra vite arc-en-ciel.



ST

Swap fait partie de ces jeux de réflexion dont le principe est archi-simple et qui s'avère d'une ingéniosité à toute épreuve. Comme la plupart des softs du genre, il faut assembler des machins ensemble pour les faire disparaître, en l'occurrence, ici, des formes de couleur. Avant de vous expliquer en quoi consiste Swap, sachez qu'il est divisé en deux modes: entraînement et compétition. Le mode entraînement vous permet de jouer avec toutes les formes, en choisissant exactement les paramètres qui vous conviennent pour que le jeu vous soit le plus agréable possible. Vous commencez par choisir la forme géométrique avec laquelle vous voulez jouer entre, par ordre de difficulté: les carrés normaux, les petits carrés (quatre fois plus nombreux que les normaux), les triangles et les hexagonaux. Ensuite, vous sélectionnez en cliquant respectivement dessus, les couleurs dans lesquelles vous voulez voir la fresque, sachant que ce n'est pas forcément plus facile quand on a moins de couleurs différentes. A partir de là, vous pouvez d'ores et déjà jouer, ou bien régler encore quelques paramètres tel que l'Avalanche (j'y reviendrai), le compte à rebours ou le chronomètre, les crédits et les pièces suplémentaires pour vous aider à terminer le tableau en cas de grosse difficulté. Le principe du jeu est très simple: avec votre souris, vous devez cliquer sur une intersection pour inverser de place les deux formes mitoyennes. Si deux formes d'une même couleur se retrouvent côte à côte, elles disparaissent. Le but, est-ce bien la peine vous le préciser, est de faire disparaître la totalité des formes géométriques du tableau. Lorsqu'un trou se forme dans le tableau, à force de faire disparaître des pièces, vous vous retrouverez avec des formes suspendues dans les airs, inatteignables par n'importe quel côté. C'est là que l'Avalanche peut vous être utile, cette option faisant chuter toutes les pièces, les empilant en bas du tableau. Si vous avez choisi l'option Crédit, les choses se compliqueront un peu. Chaque pièce éliminée vous donnera un crédit (représenté par une barre d'argent), et il vous faudra obligatoirement deux crédits pour faire permuter deux pièces. Ce qui vous oblige à faire disparaître des pièces à chaque coup pour pouvoir progresser, et je vous jure que c'est pas une mince affaire. Tout ceci concerne le mode Entrainement, et profitez-en car en Compétition vous aurez largement moins de liberté. Vous commencerez avec les formes et les paramètres les plus faciles, pour progresser au fur et à mesure vers la difficulté. Les options viendront corser le jeu jusqu'à vous demander des efforts de logique incroyable pour réussir un tableau. Mais même arrivé à un stade de difficulté critique, rien n'est perdu, car vous pouvez à n'importe quel moment faire une sauvergarde d'un tableau, même en cours de jeu. Vous pourrez ainsi le recommencer autant de fois que vous le désirez, et même le passer à vos potes en leur disant d'un air méprisant . Swap est un jeu accessible très rapidement, qui a l'avantage de ne pas du tout lasser le joueur grâce à deux choses très importantes:. Eh oui, en gros vous n'aurez jamais deux fois le même tableau en face des yeux, à moins de faire une sauvegarde. Swap est un jeu de réflexion suffisamment travaillé pour que l'on continue à y jouer une fois l'effet de surprise passé. Même quand vous le connaîtrez par cœur, ce sera avec un immense plaisir que vous y reviendrez. C'est diabolique.

Kaaa

PC
85 %

Les couleurs primaires donnent à la fresque des tableaux une jolie allure, malgré que J'm Destroy m'affirme qu'un écran gris n'a rien d'extraordinaire. La manipulation à la souris est simple, vous devez cliquer sur les jointures des formes pour les faire permuter. Là où c'est un peu plus dur, c'est quand vous avez en face de vous un tableau de triangles ou d'hexagones. Vous devez adopter une vision des mouvements qui n'est pas toujours évidente. Sans être d'un principe révolutionnaire, Swap est sympathique, accessible sans difficulté et très amusant à jouer, même si la répétition des tableaux risque de lasser rapidement.

GRAPHISME	13
SON	15
ANIMATION	NON REPRESENTATIVE
REFLEXTION	16

ST
85 %

Swap est un jeu de réflexion hyper-classique dans sa conception: il faut assembler des machins de même couleur pour que ça disparaisse. En soi, c'est pas extraordinaire. Mais là où le jeu prend tout son intérêt, c'est dans les options (avalanche, crédit, etc). On n'a pas souvent l'occasion d'avoir ce genre de jeu sur PC, et ça fait bien plaisir pour une fois. Selon la vitesse de votre processeur, vous verrez l'avalanche abaisser les formes géométriques normalement, ou insupportablement lentement. Ça ne change en rien l'intérêt du jeu, ça casse juste un peu le rythme. Mais quoi qu'on dise, se plonger dans les couleurs et dans la "stratégie" (je le mets en guillemets parce qu'il n'y a pas vraiment de stratégie, quoiqu'un peu) de Swap vous amusera et vous plaira incoutournablement (je le mets pas entre guillemets mais j'aurais pu).

GRAPHISME	13
SON	13
ANIMATION	NON REPRESENTATIVE
REFLEXTION	16

DISPONIBLE SUR ST, PC ET BIENTOT SUR AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON.

Quatre chars M1 Abrams. Sur chacun, quatre soldats. En un mot, quatre chars pour seize hommes. Et c'est vous qui contrôlez toutes les opérations de tir.

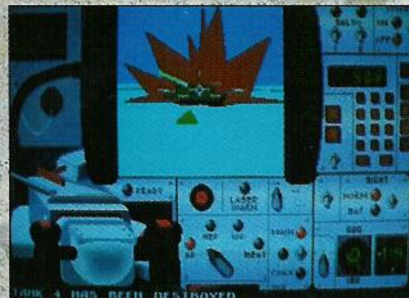






▪ **Commande stratégique et tactique.** Mettez au point vos stratégies, en donnant des ordres à vos divisions de chars et en demandant l'aide de l'armée de l'air et de l'artillerie. À tout moment, vous pouvez plonger dans le vif de l'action, tout en assurant vous-même tous les contrôles, en tant que commandant, artilleur ou conducteur d'un des chars.

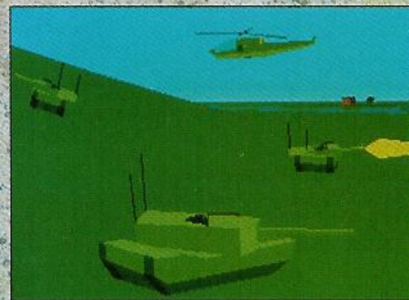




▪ **Commandement.** Chaun des 16 hommes de votre division a des talents de combattant et des capacités qui lui sont propres. Grâce à l'expérience, les promotions et les décorations, vos chances de succès augmentent, tandis que votre division s'endurcit au combat.

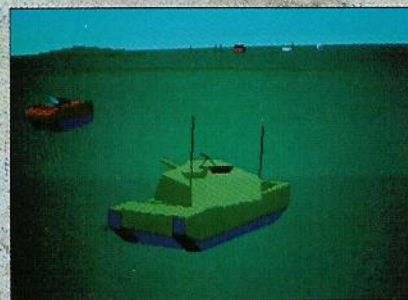
▪ **Champ de bataille réaliste.** Tirez profit des abris naturels que sont les collines, buttes et autres cachettes où dissimuler vos chars, dans l'immense champ de bataille tridimensionnel de 8.000 hectares, tout comme un véritable commandant de char.

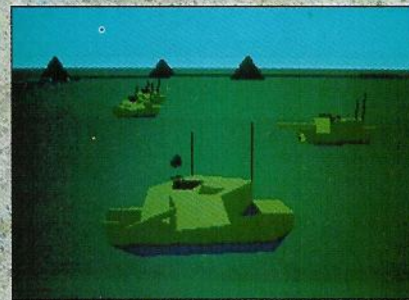




▪ **Une variété infinie.** Combattez de jour, de nuit, dans la neige, la boue, la pluie ou par temps clair. Des milliers de champs de bataille et des situations par millions vous procureront un divertissement infini. Choisissez les batailles simples ou une campagne entière.

▪ **Guerre de haute technologie.** Des télémètres laser, des pénétrateurs à l'uranium appauvri, des missiles téléguidés, un blindage réactif, l'assistance aérienne et l'artillerie font de M1 Tank Platoon la simulation la plus exhaustive et moderne de la guerre d'engins blindés sur terre, maintenant disponible pour votre ordinateur personnel.



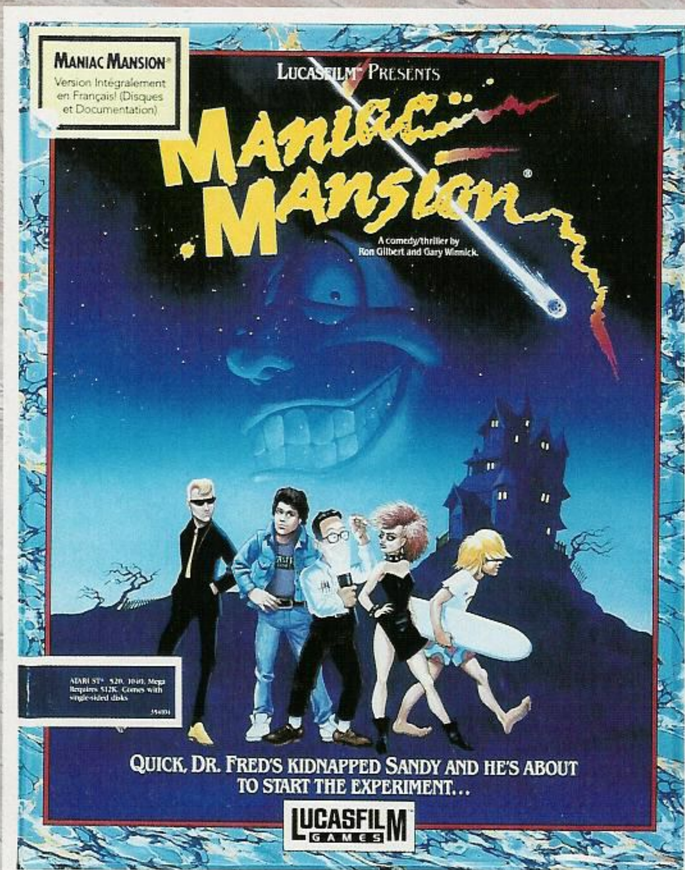


MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

La toute dernière simulation de combat terrestre de blindés, disponible pour ATARI ST et COMMODORE AMIGA.

SI VOUS NE POU

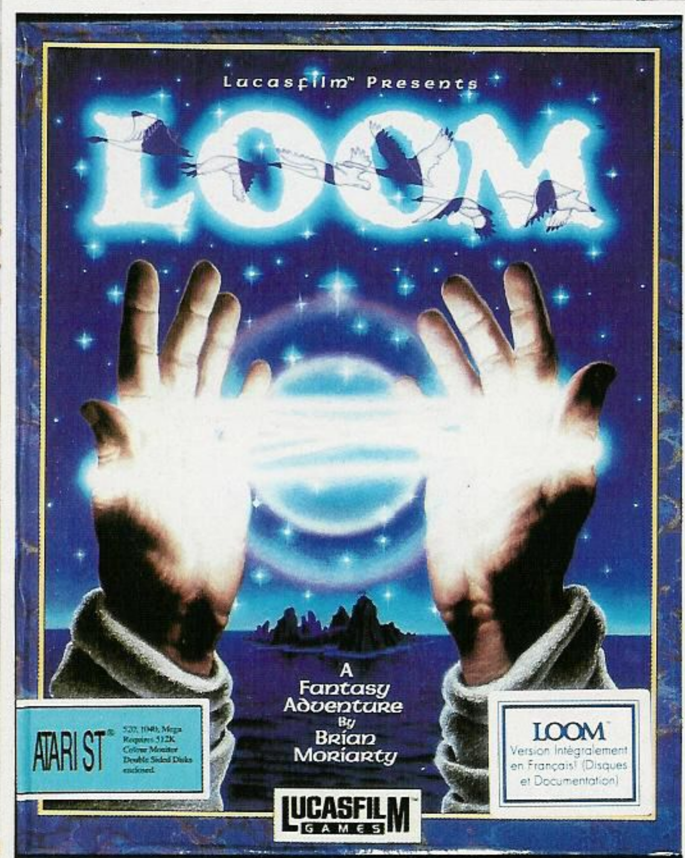
PRENEZ

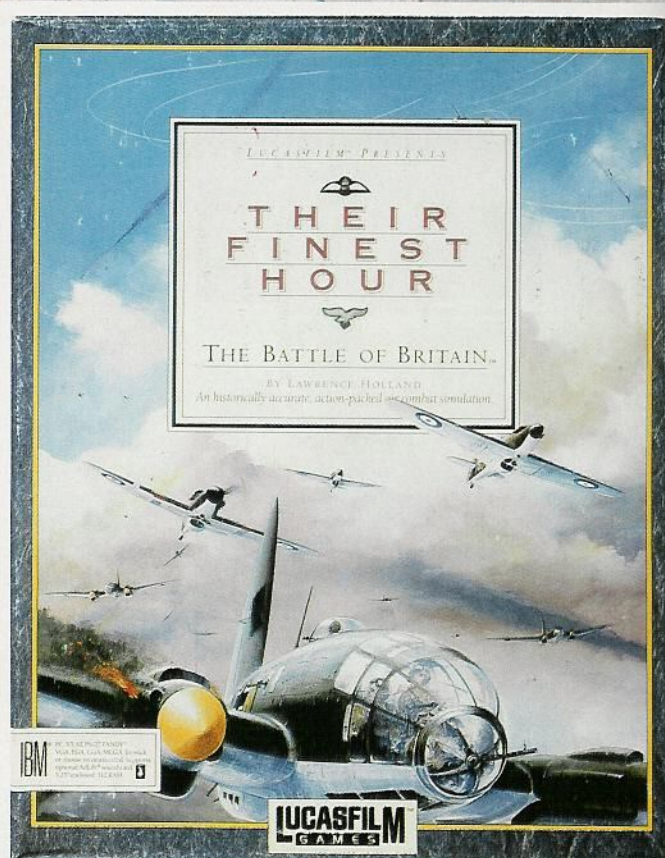


DISPONIBLES
EN VERSION
FRANÇAISE
SUR
ATARI ST/STE
AMIGA
PC & COMPATIBLES

LUCA
GA

UBI
Entertain





UBI SOFT 8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL-s/-BOIS - FRANCE
Tél. (16-1) 48 57 65 52

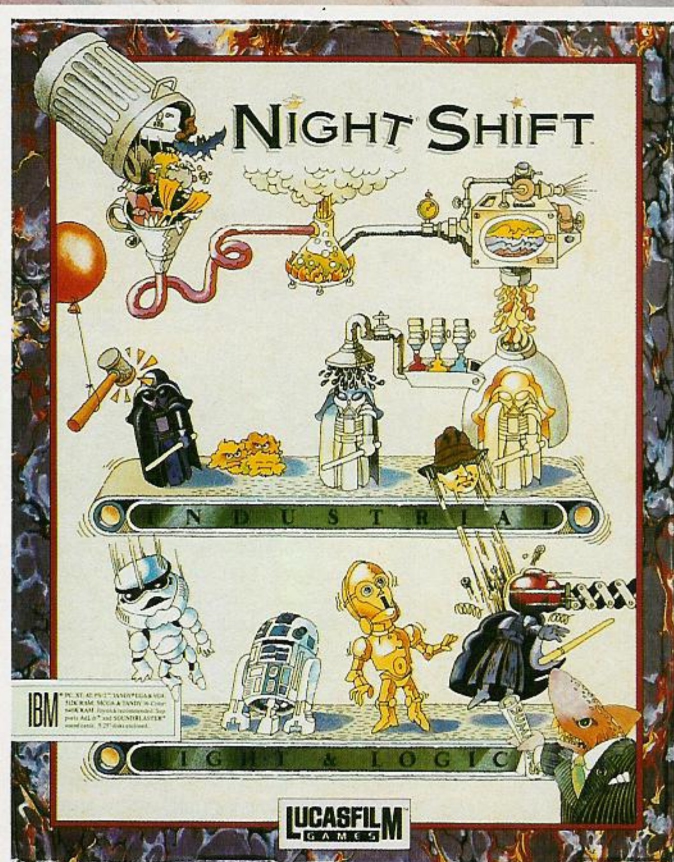
Disponible dans les FNAC

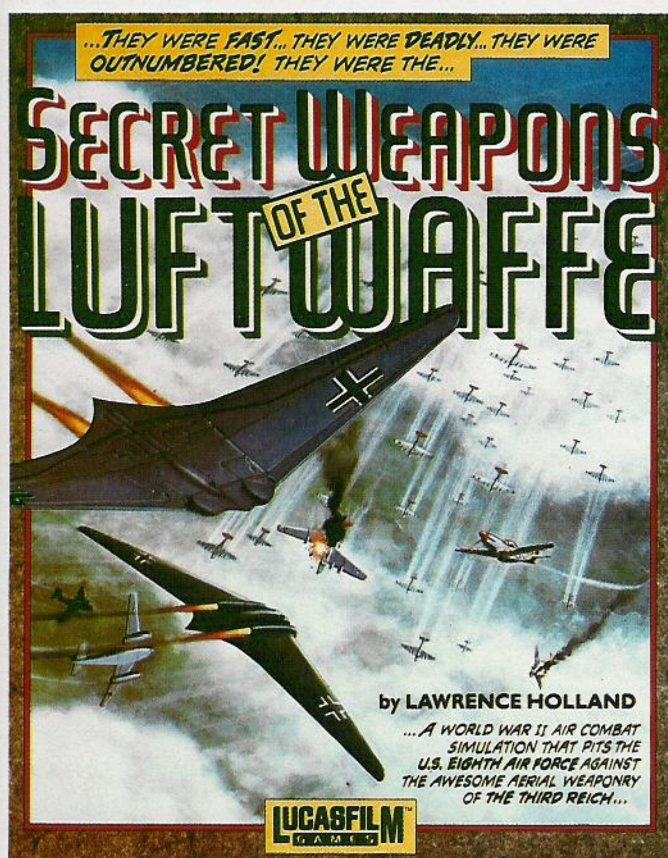
UVEZ PAS CHOISIR...
Z ES TOUS !

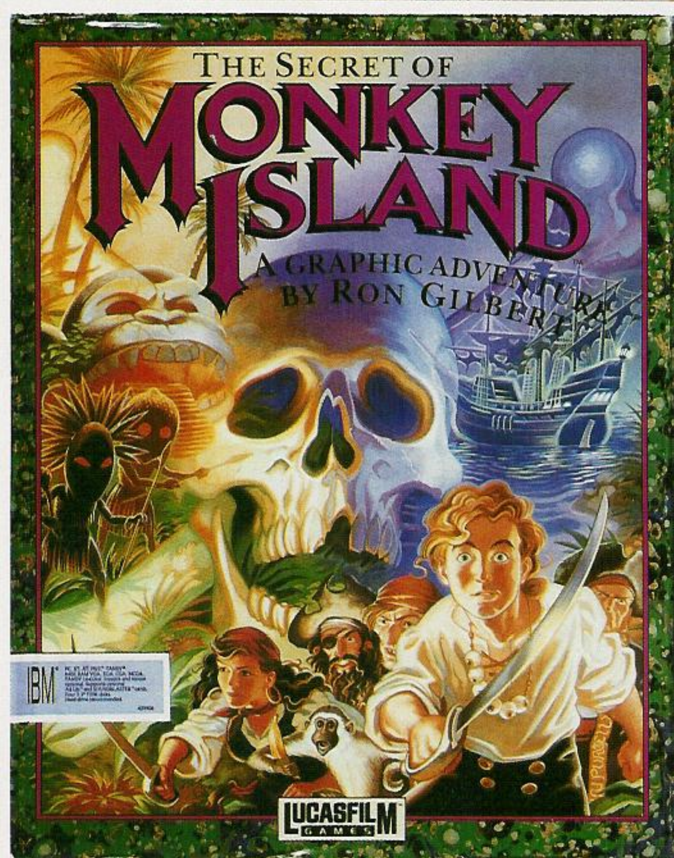
GAFILM
A E S

UBIOFT
ainnt Software

BIENTÔT
DISPONIBLES
EN VERSION
FRANÇAISE
SUR
ATARI ST/STE
AMIGA
PC & COMPATIBLES







AC et les meilleurs points de vente.

Panza Kick Boxing

Inconditionnels des rings et de la baston préparez-vous à vous battre contre André Panza. Le combat du siècle, ce soir, 20 heures, au Futura Stadium.



CPC

Le Kick Boxing est un sport de combat où l'on utilise les poings et les pieds.

Les combats, en compétition, se déroulent sur des rings indentiques à ceux utilisés pour les matchs de boxe classique, et suivent la même organisation en rounds et en arbitres.

Le défi que vous lance Panza, c'est d'affronter plusieurs adversaires, de les battre, pour le recontrer, lui, le champion du monde.

Pour cela vous avez le choix entre plusieurs personnages, chacun a ses capacités propres, ses techniques de combats, ses bottes secrètes.

Vous devez mémoriser, et assimiler, les coups qui sont à votre disposition. Certains d'entre eux sont très spectaculaires, tels les retournés sautés, ou les coups de poings enchainés.

Mais avoir des coups d'une grande beauté ne suffit pas. Il faut savoir les utiliser, et surtout, savoir contrer ceux de vos adversaires.

Parce que je vous jure qu'au début ils vous en mettent plein la gueule, vas-y que je te colle une patate dans la gueule, et vas-y que je te décroche le crâne avec un bon coup de latte au menton... Humm...

Avouons qu'au cours des premières parties, on a plutôt tendance à voir le sol de près qu'à envoyer son adversaire au tapis.

Mais enfin, tout est question d'entraînement, et vous aurez besoin de faire beaucoup de combats avant d'être capable de rétamer le maître incontesté.

J'ai nommé André Panza.

CPC 75 %

Les graphismes de Panza Kick Boxing ont tous été retravaillés à partir de digitalisations. Aussi bien les animations des personnages, que les pages de présentation ou les pages de menu. Le résultat, surtout pour les combattants, est saisissant: les déplacements sont superbes, et les enchaînements très réalistes. Tiens, puisqu'on parle des graphismes, notons tout de même que la fenêtre de jeu est petite, ce qui est dommage. Les combats sont entièrements suivis par un arbitre, un p'tit gros, qui sépare les combattants quand ils sont l'un sur l'autre (mais non j'l'ai pas dit). Le joueur dirige son personnage avec le clavier ou au joystick, selon son choix; choix effectué à la page de menu où l'on peut aussi décider de l'adversaire que l'on veut rencontrer. Les coups sont déclenchés suivant l'orientation du joystick, et suivant le fait que le bouton est enfoncé ou non. Il est loin d'être évident d'étaler son adversaire. Panza Kick Boxing est un jeu très agréable au niveau graphique, il répond bien aux commandes du joueur, ce qui devrait suffire pour plaire aux fanas de baston que vous êtes. D'autant plus qu'on peut jouer à deux l'un contre l'autre.

Seb

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	17

PC 80 %

J'ai sauté à la corde, je me suis musclé en faisant des haltères, j'ai développé mes réflexes et tout et tout. Ensuite, je suis allé dans le superbe tableau de configuration afin de choisir, parmi les 55 coups de vache proposés, 14 coups que je croyais être imparables.

Bref, j'étais prêt, quoi. D'autant que la musique, superbe digitalisation, m'avait mis en train. Faut dire que c'est rare la musique digit, sur PC. Ensuite, j'ai choisi un nombre de rounds limité. et paf! J'en ai pris plein la tête. C'est pas étonnant, les adversaires ont été créés d'après des digits de l'équipe de Loriciel. Merde, en plus de faire de bons jeux, ces enfoirés pratiquent le Kick Boxing comme des pros.

Moulinex

GRAPHISME EGA/CGA/VGA	18
SON	18
ANIMATION	18
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR PC ST AMIGA ET CPC
PRIX : 290 F environ sur 6 Bits, 250 F environ sur CPC disk



PC

OBITUS



Superb
OBITUS
'T' SHIRT
ENCLOSED

An original unique Roger Dean Design

Un jeu de rôle passionnant de PSYGNOSIS.

Vous voici plongé au coeur du pire des cauchemars ... Mais cette fois-ci, vous ne vous réveillerez pas !

Perdu et seul dans un monde dangereux et inconnu, vous devez découvrir où vous êtes, et comment vous êtes arrivé là ... Et surtout, comment vous pourrez en sortir !

Dans cette folle poursuite, vous explorerez des forêts, des mines, et des complexes souterrains ramassant des objets et dialoguant avec les créatures indigènes.

De retour au grand jour, vous découvrirez des scènes d'action avec un scrolling différentiel remplies d'ennemis de toutes sortes alors que vous vous enfoncerez au fin fond de l'inconnu.

Photos d'écran de la version Amiga

LE VOIR POUR LE CROIRE

tests

Kick Off II Expan

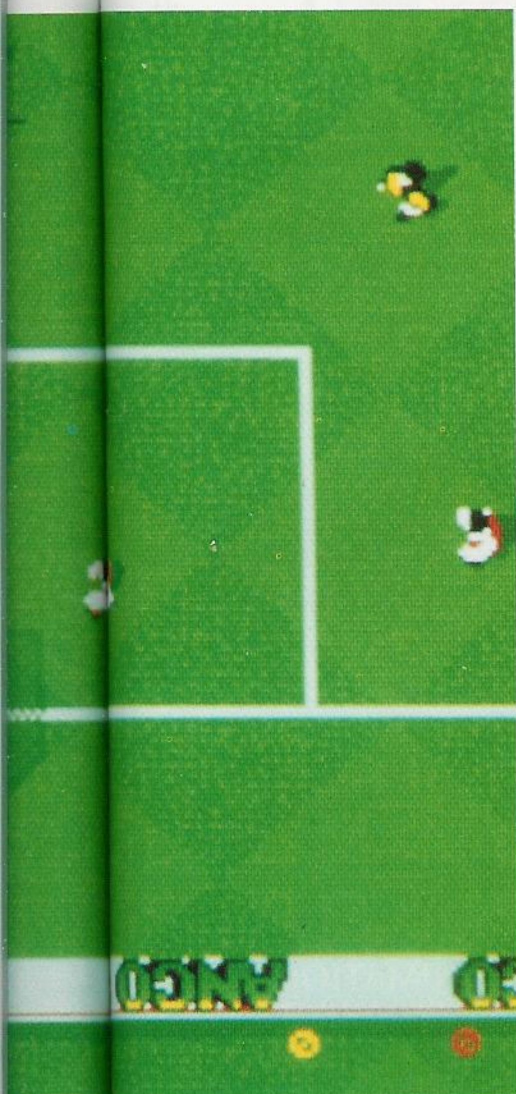
Le 1 était la meilleure simulation de foot sur micro. Le 2 est mieux que cela. Merci Anco.

Autant vous le dire tout de suite, je ne suis pas fana de foot. Si je vous raconte cela, c'est pour vous dire à quel point Kick Off est un logiciel excellent puisque tous les gens du journal à être dans mon cas sont unanimes: jouer à Kick Off est un véritable plaisir. Tenez, mieux que ça encore, c'est passionnant. J'en connais même qui sont devenu accros de foot parce qu'un beau jour ils ont découvert Kick Off. Faut dire que rien n'est laissé au hasard dans cette version 2. A condition de disposer d'un Mo de Ram, les possesseurs d'Amiga pourront s'en mettre plein les yeux et plein les oreilles.

Bien sûr, le terrain est toujours aussi bien dessiné, bien sûr, il est possible de sélectionner des tas d'équipes ou même de s'en créer. Certes, la réalisation, impeccable, est



nded



un pur joyau de programmation. Le contrôle des joueurs, au joystick, permet de faire et de gérer taccles, ailes de pigeon, corners et autres. Le choix d'une tactique, ainsi que celui de la formation, est pris en compte. C'est rapide, fluide, en un mot indispensable, nous sommes d'accord.

Mais voilà, puisque version 2 il y a, il faut bien parler de ce qui constitue le plus: les options. Pour commencer, on peut choisir son terrain. Ça va du terrain de base, normal, vert, au terrain humide ou au terrain artificiel en passant par le terrain artificiel humide. Dès lors, la balle ne réagit plus tout à fait comme avant, et les joueurs non plus, d'ailleurs. Par exemple, sur terrain artificiel, la balle rebondit plus, les dégagements et tirs sont plus longs et surtout, c'est important, les joueurs se fatiguent plus vite.

Autre option, qui n'est pas sans rappeler Flight Simulator (c'est du reste le seul point commun!), on peut choisir la force du vent. Je vous garantis qu'une bonne bourrasque de côté a de quoi vous transformer un tir de précision en corner comme un rien. Enfin, histoire de rajouter un peu au plaisir de se battre contre les éléments, on peut tenir compte de l'effet de la balle.

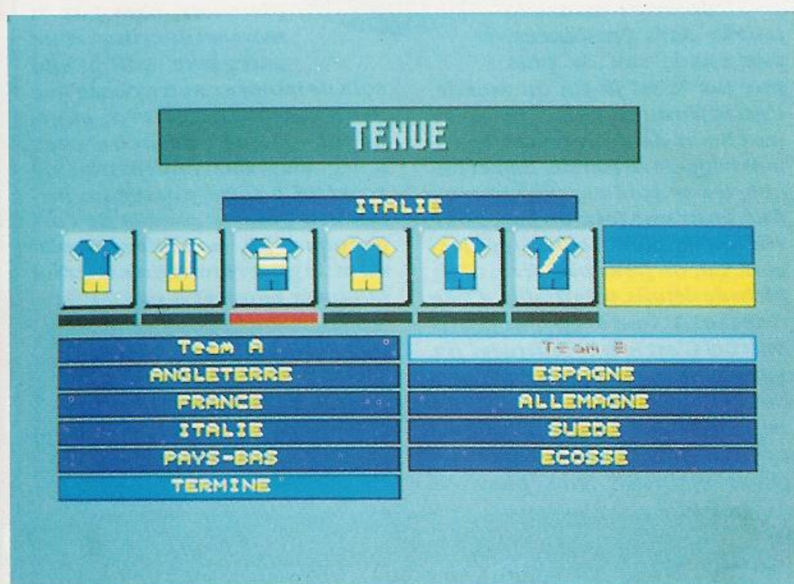
Autre option, mineure il est vrai, mais puisqu'on parle de choix, autant y aller à fond, il est possible de dessiner les maillots de l'équipe. Oh, il ne s'agit pas d'un utilitaire de dessin, mais en mixant choix des motifs et choix des couleurs, il y a là de quoi s'amuser un bon moment. Autre nouveauté, on peut jouer à quatre, y compris contre l'ordinateur. Yeap.

Quand vous saurez qu'il est possible de sauvegarder ses plus belles actions sur une disquette à part, sous forme de ralenti, et qu'à chaque but, la foule en délire fait entendre sa voix (digitalisée), vous en saurez à peu près autant que moi et aurez autant que moi envie de jouer à Kick Off 2. Et vous aurez raison.

OPTIONS

TERRAIN	NORMAL	HUMIDE	DETREMP	ARTIFIC.
	HASARD			
DUREE	2 X 3	2 X 5	2 X 10	2 X 20
VENT	SANS	LEGER	MOYEN	FORT
PROLONGATIONS	NON		OUI	
EFFET	NON		OUI	
QUALITE CHAMP.	INTERNATIONAL		DIV. 1	DIV. 3
VITESSE DE JEU	NORMALE		50%	25%
NIVEAU	EQUIPE A		EQUIPE B	
CHANGER TACTIQUE	EQUIPE A		EQUIPE B	
ARBITRE	HASARD	R.J. FERNANDEZ		

TERMINE



AMIGA
83%

Merveilleux scrolling, belle vitesse d'animation et graphisme fin, fin, fin. Si ce n'était la digit des bruitages, un peu sale (z'ont du échantillonner ça sur une télé ou pire, un magnétoscope), on aurait dit que voilà un logiciel parfait, ni plus ni moins. ***Moulinex***

GRAPHISME	17
SON	17
ANIMATION	18
DIFFICULTE	10

DISPONIBLE SUR AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

Final Conflict

Brrr, une guerre nucléaire totale, ça vous intéresse? Moi non plus. C'est justement ce qu'il faut éviter de faire dans ce logiciel d'Impression.

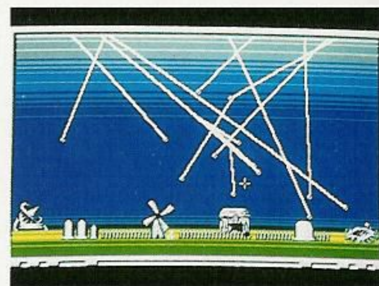
Bien souvent, les wargames font preuve d'un anticommunisme primaire à toute épreuve. A croire que les jeux ne sont programmés que par des ricains. Pardon? Oui, c'est exact, les wargames sont souvent ricains. Ah ben ça explique bien des choses. Mais je m'égare. Donc les wargames sont très souvent manichéens: blanc ou noir, rouge ou ricains; pas des masses de choix. Ici, il est intéressant de noter qu'on peut choisir le pays d'origine de celui qui tire les ficelles, le type qu'est derrière l'écran, vous, quoi. Du coup, tout commence sur une énorme planisphère dans laquelle on clique au moyen de la souris. Ensuite, il n'y a plus qu'à se retirer dans l'ombre et à diriger le monde. Entendez par là qu'en tant que maître incontesté, vous commandez tout ce qui, sur terre, sur mer, et dans les airs, peut éviter à la planète une guerre nucléaire globale. Ceci étant, les armes atomiques sont fournies à la discrétion de la clientèle et rien ne vous empêche de pousser le bouton rouge si les plans Armaguédon vous tentent. Toutefois, ce jeu, qui se joue en temps réel, illustre bien ce qui pourrait se passer en réalité si une telle horreur survenait: au fil du jeu, les amitiés se font et se défont. Tel pays qui semblait modéré s'allie soudain avec le pire tordu, tel "ennemi" potentiel rejoint vos rangs. Certes, il est parfois possible de faire peser la balance en utilisant espions et autres pressions économiques mais disons que rien n'est jamais certain. Ah si, un truc est sûr: la bombe n'est à employer que dans la plus extrême, euh, extrémité. Autant dire le plus tard possible et même un peu après si c'est possible. D'autant que le jeu, également proche de la simulation économique, tient aussi compte de l'hiver nucléaire. Vous savez, lorsque les cendres générées par l'explosion masquent le soleil et font tomber la température de la planète. Ouvrons une parenthèse, l'hiver nucléaire est une théorie. D'autres experts, tout aussi doctes que ceux qui mettent en garde contre la prochaine glaciation, prétendent au contraire que la cendre ferait "effet de serre" et que la température montera. Fin de la parenthèse, vivement refermée à cause des courants d'airs.

Une particularité de ce jeu est de disposer de nombreux scénarios permettant de choisir quel pays va entrer en guerre avec quel autre. Mieux encore, un mode custom permet de régler certains paramètres: vitesse de l'ennemi, forces en présence, etc. Bref, très rigolo.

Le jeu, lui, se déroule comme suit: en fonction des objectifs mis hors d'état de nuire (ou de produire), les données économiques varient, obligeant les pays à réagir les uns par rapport aux autres. Détruire une centrale fait varier l'énergie, donc les ressources; détruire une ville cause un choc psychologique et réduit la production du pays. C'est très important car pendant le conflit, il est possible de reconstruire des armes ou du matériel. De temps en temps, une partie d'arcade un peu nunuche, consistant à intercepter des missiles, permet de se détendre. Un blitz entre deux cracks, quoi.

Allez, si ce n'était la complexité de la chose, on peut dire que voilà un logiciel passionnant.

Moulinex



ST



ST



AMIGA

AMIGA



ST 56%

Hé hé, la bande son est glauque à souhait: voix d'outre-tombe digitalisée, musique oppressante genre "ça va pas être de la tarte". Les dessins, très beaux, ont cependant un défaut: les tableaux de commande fourmillent de détails et parfois, on ne sait plus trop où cliquer. Bof, pas très grave. Sympa, la guerre totale. Mais si.

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	12
MANIABILITE	18

AMIGA 54%

Histoire de mettre le joueur dans l'ambiance, une bande son du plus pur jus "c'est la fin du monde, c'est la fin du monde...", instaure un climat de détente dès le démarrage de la partie. En revanche, les graphistes en ont trop fait, pour une fois: oh ben, pour sûr qu'ils sont beaux les dessins. Ça, on peut pas dire. C'est plein de détails, très fouillé, d'une finesse à toute épreuve. Ah ouiche! C'est même tellement fin que parfois, on se perd un peu dans ce dédale de pixels et qu'on ne sait plus trop où ni quand cliquer. Ach, la guerre être ein gross malheur. Non, allez, je plaisante, c'est pas le moment de critiquer un wargame qui prend soin de montrer autre chose que des hexagones. C'est vrai, en général, il se détache des wargames une impression de sobriété à faire passer un jardin zen pour le comble de l'art baroque. Là, non. Allez, finalement, la guerre totale n'est qu'un mauvais moment à passer.

GRAPHISME	16
SON	16
ANIMATION	12
MANIABILITE	18

DISPO SUR ST ET AMIGA
PRIX : 270 F environ

IVAN 'IRONMAN' STEWART'S SUPER OFF ROAD

ATTRAPEZ LE VOLANT ET ENVOYEZ LES NITROS !





AMIGA



ATARI ST



IBM PC



C64



AMSTRAD



SPECTRUM

"Eclatant à jouer et tout simple dans sa conception..."
JOYSTICK

"Très prenant, particulièrement bien réalisé, Off-Road Racer est une adaptation vraiment bien réussie et qui plaira à tous."
GEN HIT - GENERATION 4

HIT dans TILT



GAMES



THE ARCADE SMASH!
CONVERTED BY



VIRGIN - SFMI
BP114 - VALBONNE
TEL: (16) 92 94 36 00

tests

The Final Battle

Dans la légende de l'épée il est écrit que "Des siècles avant que ne commence la bataille finale, les anciens corsariens forgèrent une épée et un bouclier dans l'espoir que leurs pouvoirs associés protégeraient les terres d'Anar des démons. D'autres sources affirment que lorsque le métal de ces armes puissantes fut forgé et battu, on forma six cristaux. Chacun d'entre eux contenait l'une des puissances vitales de notre monde: la

SUR AMIGA



Cette fois, PSS nous le jure, voici la bataille finale.

terre, la chaleur, l'eau, la bonté, l'univers et la vie".

Le devinerez-vous, il advint qu'un sorcier, Suzar (sinon rien), vint mettre le bordel au milieu de ce bel équilibre. Les forces du mal s'emparèrent du pays, comme on dit. Par Crom, par Mitra, par malchance, les âges sombres étendirent leur manteau de souffrance sur le pays d'Anar et les choses auraient pu en rester là si de courageux aventuriers n'étaient venu remettre de l'ordre dans tous ça. Ces derniers, au nombre de cinq, après avoir retrouvé l'épée et le bouclier, emprisonnèrent le sorcier dans une larme. Surprise et coup de théâtre, figurez-vous que le sorcier a réussi à s'échapper.

Garçon remettez-nous ça, l'équipe d'aventuriers doit de nouveau combattre Suzar mais cette fois, c'est lui qui distribue les cartes: après avoir tué deux des aventuriers, il a emprisonné les autres dans un profond cachot. Au moment où commence ce jeu d'aventure (c'est-à-dire juste après le chargement du logiciel, assez lent soit dit en passant), les trois aventuriers sont enchaînés et attendent qu'une âme charitable daigne jouer, afin d'écrire le dernier chapitre de ces chroniques, histoire d'en finir une bonne fois pour toutes parce que ça commence à bien faire. Je ne vous le cacherai pas, ça ne va pas être du gâteau. Bonne nouvelle, tout se commande à la souris. Mieux encore, jeu et mode d'emploi sont en français mais voyez-vous, niveau traduc, c'est pas encore ça; sur la boîte est inscrit: "instructions en française". Du coup, on peut s'attendre au pire et on a raison. Dans une fenêtre ménagée en bas de l'écran scrolle un texte en français. Jusque là, tout va bien mais dès qu'on attrape un objet, sa description est en anglais. Un peu comme si je me mettais à to continue this évaluation in english, heu, à continuer ce test en anglais. Remarquez, avant, les jeux étaient exclusivement en anglais. Les progrès sont lents...

En revanche, la présentation générale du jeu est assez réussie. Tandis qu'un écran principal montre ce que voit le joueur, de part et d'autre, des icônes permettent de prendre des objets ou de communiquer avec d'éventuels personnages de rencontre (ne serait-ce que les membres de l'équipe). Bon plan, il est possible de se promener à l'extérieur, histoire de voir un peu la lumière du jour. Mieux encore, une carte permet de reconnaître les environs et une icône offre au joueur l'opportunité de prendre connaissance de la météo. Il paraît que pour la suite des événements, c'est très important.

Moulinex

SUR ST



ST
60%

Avec sa représentation en simili-3D, on peut dire qu'il a fière allure, ce logiciel. Hélas, la moindre action, le moindre clic sur le moindre machin prend trois plombes avant qu'il ne se passe la moindre chose. C'est lent, lent, lent (3 fois!). Le graphisme, plutôt mignon, ne rattrape pas le reste. Point positif en revanche, impossible de dire du mal de la musique: y en a pas ! Les bruitages en revanche, sont plutôt réussis. Dommage, l'aventure a l'air passionnante. Pas suffisant pour oublier ce qui cloche. Bref, ça ressemble à un Dungeon Master au petit pied, mais en raté.

GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	--
DIFFICULTE	18

AMIGA
61%

Eh, c'est pas DM mais ça commence à y ressembler. Dommage qu'il faille attendre des plombes à chaque fois que l'on clique. C'est pas que le jeu soit lent - quoique - mais la gestion de la souris est déplorable. Bref, il faut s'accrocher pour résoudre cette aventure qui a l'air passionnante par ailleurs: graphisme sympa, bruitages itou.

GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	--
DIFFICULTE	18

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

Hard Drivin' II™

DRIVE HARDER

Il y a un an, *Hard Drivin'* a fait trembler la planète. Maintenant, attachez votre ceinture et appuyez sur le champignon car *Hard Drivin' II*, la suite, apparait comme un éclair sur votre écran.

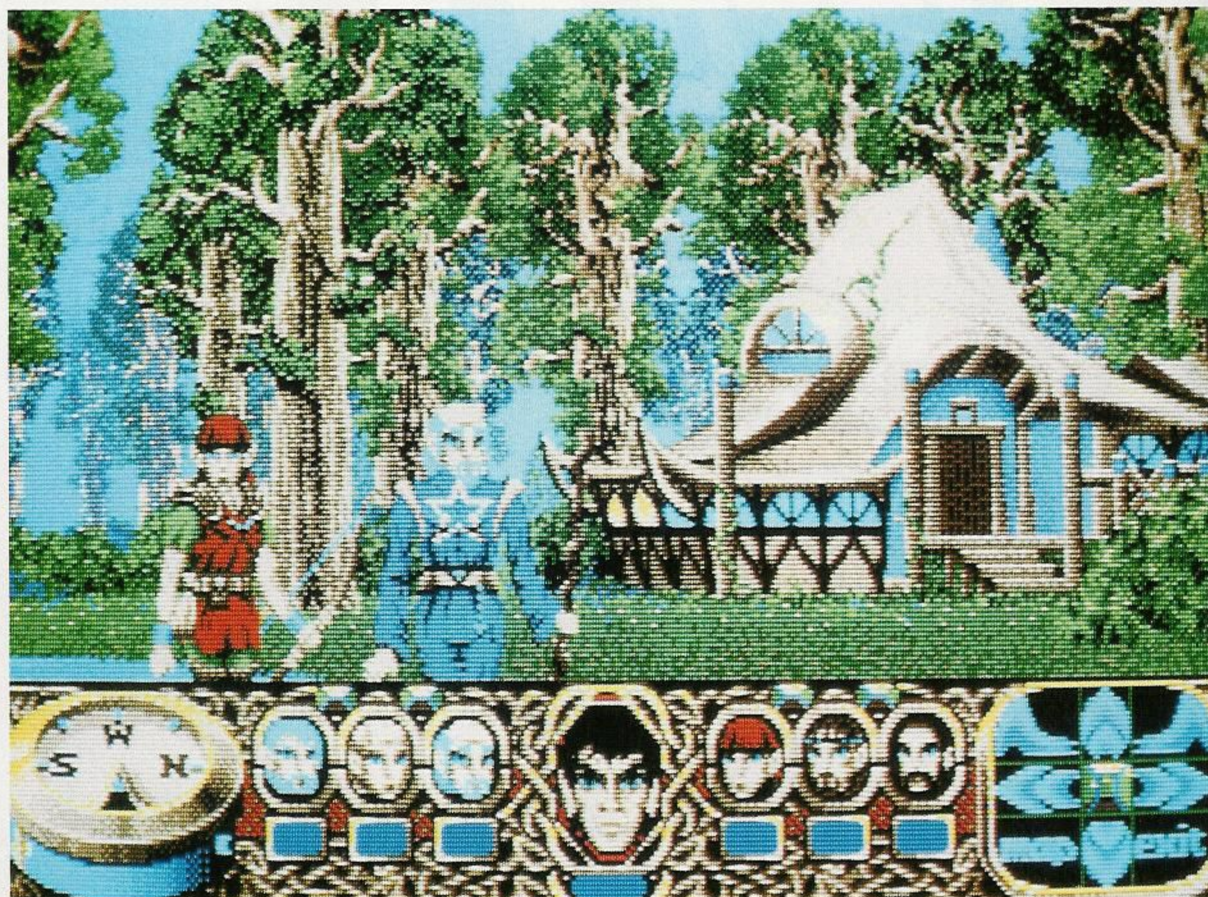
Tenez bon en parcourant à toute vitesse quatre nouveaux circuits passionnants, ou concevez votre propre circuit à l'aide de l'Editeur de pistes unique. Une fois le nouveau circuit conçu, une vue générée par l'ordinateur apparaîtra vous permettant de mémoriser votre itinéraire et ses risques. Maintenant, vous pouvez tester vos aptitudes sur une piste vraiment hallucinante!

Et ce n'est pas tout! Reliez votre ordinateur à l'Amiga, l'Atari ST ou 1'IBM PC d'un ami pour courir contre lui jusqu'au bout. Si vous êtes à la traîne, augmentez votre vitesse avec l'injection nitro—qui vous permettra à coup sûr de griller votre adversaire.

Hard Drivin' II est plus rapide, plus méchant et encore plus beau que l'original lauréat.

Hard Drivin' II – Drive Harder!





C'est dans un monde complètement déséquilibré que Silmarils vous envoie mettre de l'ordre.

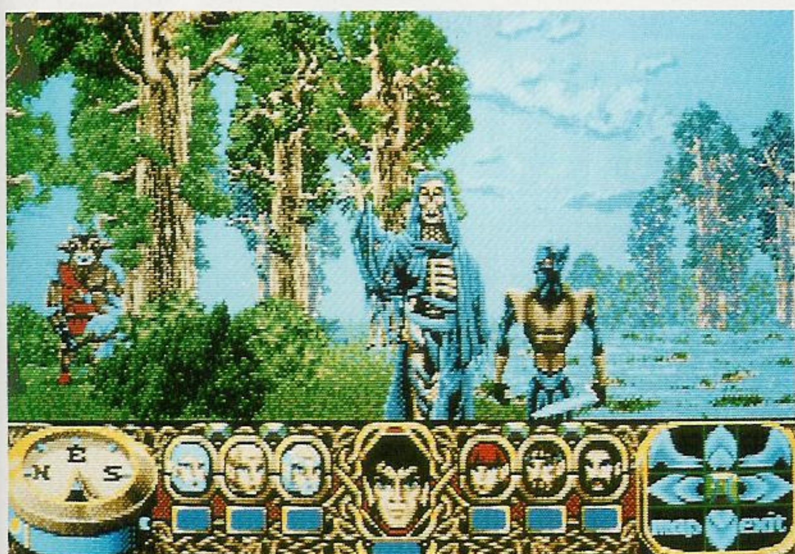
Crystal of Arborea

Vous êtes un jeune héros plein d'avenir et plein d'espoir, qui va parcourir les quatre coins de son île pour remettre en place le déséquilibre de la nature. Pour lui redonner un air naturel, à cette chère dame nature, il va falloir que vous trouviez les quatre cristaux symbolisant respectivement l'Eau, la Terre, le Feu et l'Air. Le jeu évolue en temps réel, c'est-à-dire que si vous ne faites rien pendant un bout de temps, vous verrez la nuit tomber, puis le jour se lever. Vous incarnez Jarel, qui a six compagnons avec lui pour réussir cette mission. Il y aura un magicien, des archers et des guerriers, chacun ayant sa particularité de combat. La partie principale du jeu se situe dans les déplacements. Vous pourrez à n'importe quel moment consulter une carte de l'île, pour connaître votre emplacement et ceux de vos ennemis. Vous pouvez soit déplacer le groupe entier dans une direction, soit chaque personnage indépendamment. Dans ce cas, lorsqu'un des joueurs se trouver en prise avec un ennemi, un message apparaît sur l'écran vous demandant si vous voulez qu'il se batte ou qu'il fuie. Les déplacements peuvent être aussi vus du terrain en trois dimensions, avec des décors entièrement dessinés contrairement aux autres simulations 3D où tout est calculé. Donc, les décors sont superbes, réalistes et évolutifs. Si vous vous déplacez directement dans les décors, vos compagnons vous suivront obligatoirement, et vous pourrez voir la gueule de vos ennemis en face de





vous. Et c'est là que vous passez en phase combat. Un tableau quadrillé apparaît alors sur l'écran, avec la tête de vos compagnons et la vôtre d'un côté, et celles de vos ennemis de l'autre. Les combats se déroulent un peu comme dans un jeu de rôle, c'est-à-dire que vous devez faire accomplir une action à chacun de vos joueurs pour ensuite laisser l'ordinateur donner une action à l'ennemi. Chaque personnage a une façon différente de se battre, par exemple les archers ont besoin de se trouver en ligne droite par rapport à leur cible, et d'avoir au moins une case de séparation, alors pouvoir réagir. A n'importe quel moment, vous pouvez fuir si un combat devient craignos pour vous. Sur l'île se trouve tout un tas de lieux stratégiques qu'il vous faut découvrir rapidement, ainsi les cabanes de mage vous offriront des pouvoirs supplémentaires ou des renseignements quant à l'emplacement des gemmes à trouver. Attention, quand la nuit tombe, les elfes noirs qui sont vos ennemis seront beaucoup moins visibles et vous risquez de vous faire voler les gemmes déjà récupérées. Crystal Of Arborea est une aventure digne de ce nom, réalisée selon le



que les guerriers doivent se trouver directement en face d'eux. Le magicien a une autre façon de se battre, il doit attendre au moins un tour de jeu pour accumuler assez de force pour jeter ses pouvoirs à la tête des ennemis. S'il se fait toucher, il aura moins de force et devra donc attendre suffisamment de tours de jeu avant de principe du jeu de rôle et suffisamment simple d'utilisation pour passionner réellement le joueur. En plus, cinq scénarios correspondant à des niveaux de force vous sont proposés, ce qui veut dire que vous n'avez pas fini de vous prendre pour un héros d'héroïc-fantasy.

ST 86 %

Les décors en 3D sont superbement dessinés, avec trente-deux couleurs pour le ST, ça fait franchement plaisir à voir. Vous pouvez jouer soit au joystick, soit au clavier ou soit à la souris, ce qui permet de parfaitement s'adapter au jeu et de progresser avec facilité. L'emplacement des grottes, des cabanes de mages et autres particularités du décor sont disposés de telle manière dans chaque scénario que vous devrez parcourir toute l'île pour arriver à la fin d'une aventure, ce qui revient à dire que chaque partie peut durer entre deux et trois heures. Question règles du jeu, elles sont hyper-simples, et incluses dans le programme. Vous pourrez à n'importe quel moment relire les règles directement sur votre écran en cliquant l'icône corresondant. Tous les sons sont digitalisés, peu nombreux et tout de même présents. Crystal Of Arborea, c'est de la vraie aventure, dans laquelle la stratégie a plus d'importance que l'action.

Kaaa

GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION non représentative	
DIFFICULTE	17

DISPONIBLE SUR ST, PC TOUS FORMATS ET AMIGA
PRIX : NON COMMUNIQUE

NIGHT HUNTER

AMIGA

EDITEUR: UBI SOFT

TESTE PAR ARTEMUS. DEJA TESTE SUR ST DANS JOYSTICK HEBDO N°10. DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET CPC. PRIX : 250 F ENVIRON.

Déjà, au tout début, la page de présentation m'a mis dans tous mes états. Pensez donc, l'ouverture musicale de Night Hunter reprend le thème génialissime de la chanson "Bela Lugosi"s Dead" de Bauhaus. Pour la suite, c'est du jeu d'arcade à tableaux classique: vous dirigez le comte Dracula, qui compte bien devenir maître du monde. Les scrollings horizontaux sont pas mal du tout, les animations des personnages sont très sympas, et le jeu est suffisamment difficile pour que vous ne l'éclatiez pas en deux jours. Vous pouvez transformer Dracula en loup-garou ou en chauve-souris, selon les obstacles que vous avez à passer, notons au passage que les animations de transformation sont vraiment réussies.



Pour combattre vos adversaires, vous pouvez les frapper avec le loup-garou, ou leur sucer le sang quand vous êtes en Dracula. Votre pompage hémoglobineux sera accompagné d'un bruit de succion des plus ignobles.Problème, une certaine monotonie s'installe peut-être un peu rapidement, et les ennemis rencontrés étant les mêmes d'un niveau à l'autre, on a une légère impression de déjà vu.

GRAPHISME: 14 • ANIMATION: 15 • SON: 20
MANIABILITE: 13 VERDICT: 73%

FUTURE BASKET-BALL

ST

EDITEUR : HEWSON

TESTE PAR JM DESTROY. DEJA TESTE SUR AMIGA DANS JOYSTICK N°8. DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA. PRIX: 250 F ENVIRON.

Aucun problème là-dessus, Future Basket-Ball, c'est un jeu de Basket. Or, comme le titre l'indique, ce jeu de Basket se déroule dans le futur. Evidemment les règles restent les règles du basket que l'on connaît en 1990. Ainsi le retour en zone, les trois secondes dans la raquette, les tirs à trois points sont respectés. Seules les règles concernant les violences sur le terrain ne sont plus prises en compte. Il est par exemple tout à fait possible de bousculer, voire de renverser un adversaire, qu'il soit en possession de la balle ou non. Si le scénario du jeu nous fait un peu penser à Speedball, un jeu des Bitmap Brothers pour ceux qui seraient arrivés en retard, la réalisation, elle, est pratiquement entièrement repompée sur ce dernier. Le terrain ainsi que les joueurs sont vus du dessus, les bastons sont identiques, les bruitages y ressemblent à s'y méprendre, bref seule la gestion de la balle, qui ici rebondit au moment des passes, et les tirs au panier changent par rapport à Speedball. Cependant et malgré cette ressucée le jeu reste agréable, surtout lorsqu'on y participe à deux.



GRAPHISME: 14 • ANIMATION: 14 • SON: 14
MANIABILITE: 16 VERDICT: 73%

Vous voilà encore devenu le héros d'une belle aventure, dans laquelle un roi et sa fille attendent d'être sauvés. Pour gagner du temps, dites que vous venez de la part de Virgin.





Golden Axe

Le méchant, il s'appelle Death Adder (Vipère de la Mort), et il a lâchement enlevé votre roi et sa progéniture, qu'il a séquestré dans son repaire. Le héros, c'est bien évidemment vous, mais son aspect pourra être au choix un guerrier, une guerrière, ou un nain. Eh oui, les nains ont leur importance de nos jours, et il est peut-être petit, mais il a une grosse hache.

Vous pourrez également choisir deux personnages en jouant avec un copain (pine), qui se battront sur le même tableau. Le tableau, justement puisqu'on cause de lui, a un espace de jeu agréable, puisque vous pouvez vous déplacer de droite à gauche, mais aussi de haut en bas . Le principe des combats est simple: vous devez taper sur tous les ennemis à l'écran, plusieurs fois de suite pour les voir se transformer en pierre et enfin disparaître, et attendre d'avoir descendu suffisamment d'ennemis pour voir une flêche apparaître à droite de l'écran. Avec cette flêche, impossible de sortir du tableau.

Vous verrez des ennemis arriver sur des animaux étranges, qu'on appelle communément les Bizarroïdes, et vous pourrez désarçonner un ennemi pour lui piquer sa monture.

Dans ce cas, selon l'animal que vous aurez gaulé, vous pourrez soit donner des coups de queue sur vos adversaires, soit faire cracher des flammes à votre Bizarroïde.

Mais attention, au moindre coup vous tomberez par terre et vous l'aurez perdu. Pour récupérer un peu d'énergie ou des potions de magie, vous verrez passer parfois des petits elfes tenant un énorme sac sur leur dos. Il suffit de leur donner des coups de pied pour qu'ils lâchent des potions que vous vous pourrez alors ramasser. A quoi vous servent-elles?

Eh bien selon le personnage que vous avez choisi, vous aurez besoin d'une certaine quantité de potion pour déclencher un sort de destruction, éliminant tous les ennemis à l'écran.

A moins qu'il ne soient trop forts ou que vous n'ayez pas assez de potion, c'est un coup imparable. Cinq niveaux sont à parcourir, dans des décors plus ou moins semblables, c'est-à-dire pas extrêmement jolis, mais en revanche pleins de couleurs. Golden Axe est une bonne conversion de jeu d'arcade, qui ne décevra ceux qui s'étaient éclatés dessus dans les cafés.



AMIGA

AMIGA 78%

Le plus impressionnant, dans Golden Axe. c'est la rapidité avec laquelle le personnage donne des coups. Il peut répéter l'action un paquet de fois par seconde, et ne pas laisser le temps à l'ennemi de riposter. En évoluant dans les niveaux, vous tomberez sur des personnages de plus en plus féroces, qui vous taperont dessus à grand coups de masse ou autres armes meutrières. Golden est un jeu d'arcade rapide, efficace, joli et qui a la pêche, parfait pour les fous de combats en tous genres.

Kaaa

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	14
MANIABILITE	17

DISPO SUR AMIGA BIENTOT SUR ST ET CPC
PRIX : 250 F ENVIRON : 16 BITS
110 F ENVIRON : CPC K7
150 F ENVIRON CPC DK

CRAZY STARS

4 Softs Stars réunis en une Compilation Folle.

WILD STREETS

Ce beat'em up infernal vous emmène dans les rues sauvages de New York. Déposé par un hélicoptère, vous partez sur les traces du N°1 de la C.I.A. afin de le ramener sain et sauf. Pour cela, vous devez affronter différentes bandes toutes plus violentes les unes que les autres. Vos aptitudes exceptionnelles, votre panthère noire dressée et votre 357 MAGNUM vont être mis à contribution...

- 50 ECRANS SUR 5 NIVEAUX.
- PLUS DE 10 COUPS POSSIBLES

CRAZY CARS II

Le F.B.I. vous confie une mission délicate: démanteler un réseau de flics ripoux impliqués dans un trafic de voitures volées. A bord de la mythique F40 de FERRARI, vous partez à travers 4 états des U.S.A. à la poursuite des renégats. Tête-à-queue, course-poursuite et barrages policiers font de ce jeu un MUST! ATTENTION!!! Cette course folle en 3D pourrait vous être fatale...

- PARCOURS ROUTIER VERITABLE.
- CONDUITE HYPER-REALISTE.

GAZZA'S SUPER SOCCER

Recréez chez vous l'ambiance des grands stades de football. Chaque joueur de l'équipe a ses propres caractéristiques et le niveau de votre équipe évolue au rythme des victoires.
Un contrôle hyper-réaliste de la balle, des dribbles, des coup-francs, des corners, des pénalties... Retrouvez l'univers du football sous tous ses aspects! Musclez-vous les joysticks...

- CONTROLE DE LA BALLE EXCELLENT.
- 1 OU 2 JOUEURS.

CAULDRON II

Retrouvez l'irrésistible citrouille en guerre contre la Sorcière démoniaque.
Cauldron II est un jeu d'Aventure/Arcade, rempli d'astuces et de gags visuels. Il vous faudra maîtriser les rebonds de la citrouille pour parcourir les innombrables tableaux de cette incroyable épopée, accéder au donjon final pour un ultime combat.

- INFINITE DE TABLEAUX
- GRAPHISMES EXEPTIONNELS











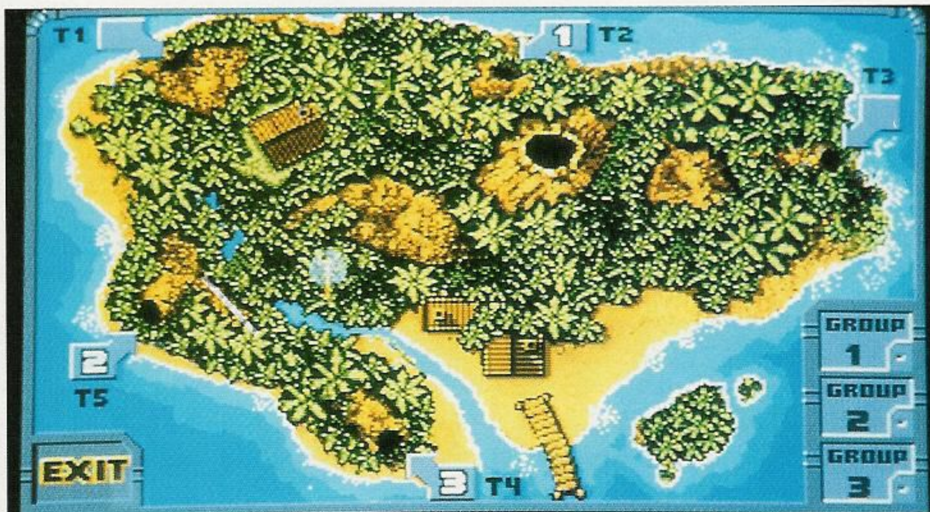






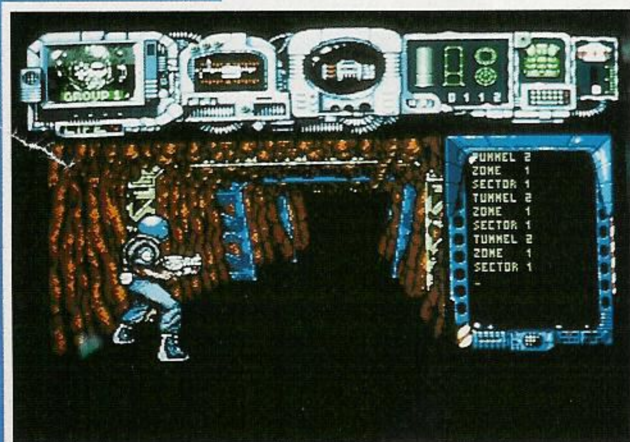


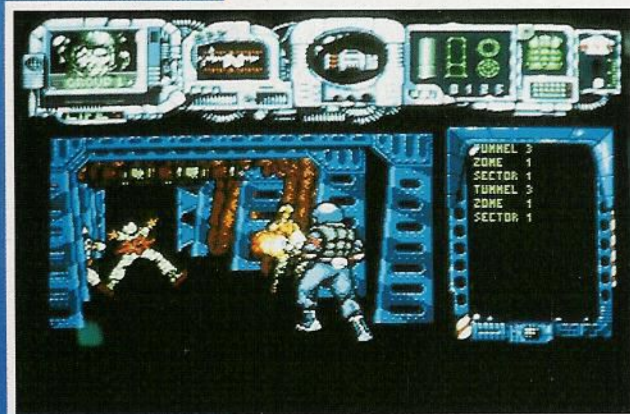
Compilation AMSTRAD

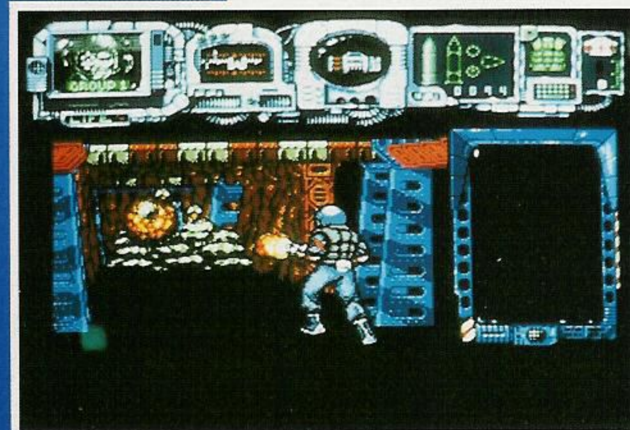


Voilà un gros jeu de "pan pan boum boum", militarisé à mort. Malgré que l'éditeur soit Dinamic, le jeu ne l'est pas du tout.

Narco Police







Vous vous rappellez de la séquence de Rambo quand notre ami Stallone se trouve dans une mine abandonnée et qu'il lutte seul contre des centaines de soldats armés jusqu'aux dents? Eh bien Narco Police c'est un peu pareil. Vous dirigez trois groupes de commandos dans des tunnels, afin de nettoyer toute la racaille qui s'y trouve à grands coups de mitraillette et lance-roquettes.
Vous voyez votre personnage de dos, et les décors avanceront avec lui, dans un système de trois dimensions dessinée. Les ennemis, de simples soldats se ressemblant tous comme des gouttes d'eau, ou alors c'est une grande famille de jumeaux militaires, peuvent apparaître des côtés du tunnel, ou du plafond.
Ne vous laissez pas surprendre, ayez toujours le réflexe de dégainer avant eux. En poussant votre joystick vous verrez le personnage s'animer avec une difficulté insupportable, pouvant aller de l'extrême droite à l'extrême gauche, en prenant des poses caricaturales de gardien de but prêt à bondir sur la balle.
Avant d'aller vous battre sur le terrain, vous avez la possibilité d'armer vos trois groupes selon un crédit disponible, et de visionner la carte de l'île sur laquelle vous êtes, afin de placer vos hommes dans la meilleure stratégie possible pour pouvoir investir le labo au coeur de l'île dans lequel est distillée la drogue.
Le seul truc qui peut plaire dans ce soft ce sont les bruitages, et peut être les graphismes réalistes, pour les nostalgiques de la guerre du Vietnam, ou les amoureux de notre Sylvester.
Et il y en a, ce n'est pas la peine de nier.

AMIGA
57%

L'extrême mauvaise animation du jeu lui enlève tout son intérêt. Le personnage se déplace non seulement en bégayant, mais avec une manipulation quasi-insupportable: il ne répond pas ou mal aux mouvements de votre joystick. C'est vrai que les militaires sont des grosses brutes mal élevées, mais celui-là fait partie des rebelles. En revanche, malgré le peu de couleur à l'écran, les graphismes sont réalistes et recréent parfaitement l'ambiance glauque des terrains de guerre. Les bruitages d'armes à répétition et d'explosions en tout genre sont aussi bien réalisés, nous donnant l'impression de regarder les moments intenses de Rambo III (NDLR: ah, tu es amoureux de lui aussi?). En résumé, malgré les images qui peuvent vous paraître intéressantes, le jeu n'est pas vraiment jouable, et d'un intérêt plutôt léger, car à part tirer dans le tas quand on voit un groupe d'hommes et choisir entre quelques armes, il n'y a pas grand chose à faire.
Artemus

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	10
MANIABILITE	08

DISPO SUR ST AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

U.S.S. JOHN YOUNG

A NAVAL WARSHIP SIMULATION

Amiga, Atari ST, PC 5"1/4 et 3"1/2





AMIGA



AMIGA



AMIGA

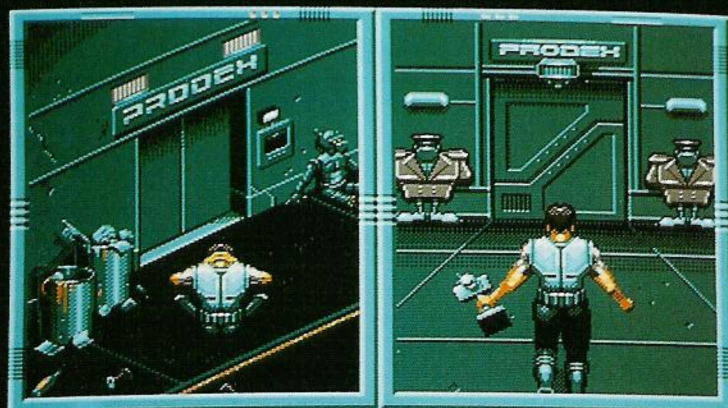
Nous sommes en 1995. La situation dans le golfe Persique ne fait que s'aggraver. Les conflits entre les unités iraniennes, irakiennes et américaines se font de plus en plus fréquents. Vous êtes aux commandes du destroyer américain U.S.S. John Young et vous devez exécuter les ordres de vos supérieurs. Vous devrez assurer la protection de convois, chasser des sous-marins, bombarder des avions ennemis et des bateaux de guerre. Vous disposez des armes les plus modernes qui soient, mais attention, car vos ennemis aussi sont très bien armés...



MAGIC BYTES

Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. : (1) 48.57.65.52

Disponible dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente

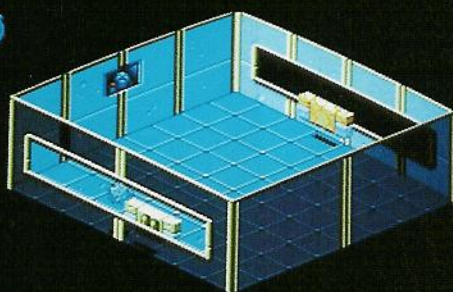


ST

Botics

Avec Krisalis, le tennis prend des allures de combat robotisé.





ST

Tout au début des jeux vidéo, souvenez-vous, on avait droit à des consoles grand public, grâce auxquelles on avait la joie de voir deux barres verticales sur chaque côté de notre écran de télé, avec un carré qu'il fallait se renvoyer. On appellait ça fièrement le Tennis, et on s'éclatait comme des bêtes. Le même principe est encore une fois utilisé avec Botics, sauf que depuis l'apparition de jeux vidéo, on a pas mal évolué, et que ce nouveau tennis revu est corrigé emploie les techniques actuelles. Pas question d'avoir le classique court de tennis avec le plus grand réalisme possible, Botics se contente de changer l'angle de vue de la pièce où s'affrontent les deux barres verticales, et de les redessiner avec un design futuriste.

Ça donne une vue en perpective isocèle, avec deux robots qui renvoient une balle métallique, et tout un tas d'obstacles pour corser l'intérêt du jeu, plus quelques habillages sympas tel que le choix entre cinq personnages portant des gueules pas possibles, et le choix entre quatre niveaux, indépendamment. Chacun des niveaux, appellés respectivement Alpha, Beta, Gamma et Delta, contient cinq terrains.

Juste après avoir choisi le niveau désiré (ils ont tous leur particularité: cage obstruée pendant quelques secondes, mur apparaissant au milieu du terrain, etc), vous irez directement à la troisième zone.

Si vous gagnez le match contre l'ordinateur vous grimperez, sinon vous chuterez jusqu'au premier terrain. Ce dernier perdu, c'est la fin de la partie. Et je précise qu'un match est perdu dès que la boule pénètre dans vos cages. Durant un match, si vous appuyez sur "fire", vous verrez des éclairs bleus parcourir votre raquette. Dans cet état, il renverra la boule avec force.

Autrement, la boule perd de la vitesse au fur et à mesure des échanges, et lorsqu'elle s'arrêtera au milieu du terrain, une des dalles qui le forment se soulèvera et l'éjectera vers une cage. Attention, elle peut partir de n'importe quel côté.

Vous remarquerez la possibilité d'avoir tous les commentaires en français, c'est super.

Un seul regret dans ce jeu qui aurait pu nous éclater complètement: on ne peut y jouer que tout seul contre l'ordinateur.

Ça enlève tout de suite une grande partie de l'intérêt du Tennis.

ST 78%

La rapidité du jeu est agréable, la boule rebondit et fonce sur les parois à une vitesse plus que respectable. Les musiques d'animation entre les matches sont tout ce qu'il y a de plus classique et énervantes, mais heureusement, elles ne sont présentes que rarement dans le jeu, la majeure partie du temps vous aurez la joie d'entendre des petits bruitages primitifs. Dans l'ensemble, le jeu est intéressant, malgré des côtés techniques qui auraient pu être meilleurs. Cette fois-ci, c'est la jouabilité qui prime sur la réalisation.

Kaaa

GRAPHISME	15
SON	13
ANIMATION	15
MANIABILITE	14

AMIGA 76%

Pratiquement chaque terrain à une couleur différente, ce qui permet de varier le décor et c'est tout de même appréciable. La raquette se dirige au joystick, et je trouve bien dommage que le joueur prenne obligatoirement la place du premier, et donc que l'on joue en voyant l'action de dos, légèrement dissimulée par le mur transparent. Ça aurait été sans doute plus évident en prenant l'autre raquette. Pendant les matches, des sons de casseroles trafiqués se feront entendre pour les rebonds de la balle, et des musiques typiques de présentation vous stimuleront entre les séquences. Botics est très amusant à jouer, mais il lui manque de la folie et des options.

Kaaa

GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	15
MANIABILITE	14

DISPO SUR ST ET AMIGA
PRIX : 200 F ENVIRON

arcades

Je m'appelle Yvan Elbaz. Mes chers amis les rédacteurs de Joystick n'arrêtent pas de me persécuter. Aidez-moi. Je suis seul.

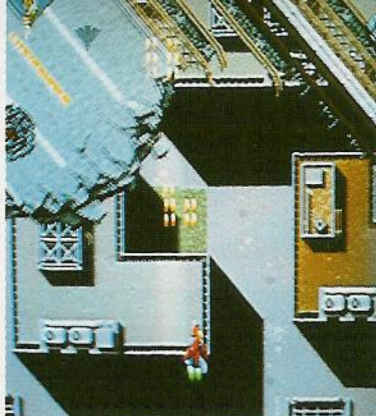
RAIDEN de Seibu



Y a pas à dire, c'est sûrement le meilleur Shoot'em Up vertical actuellement. Pourtant, graphiquement c'est pas beaucoup mieux que ses concurrents. Du côté de l'innovation non plus d'ailleurs puisque pas de nouvelles armes inédites, de nouvelles races d'ennemis ni rien de tout cela. Au contraire votre armement est assez limité: à l'origine, un petit tir double qui va s'amplifier si vous détruisez le fatidique petit vaisseau. Celui-ci lâchera une petite pastille qui passera du rouge au bleu. Rouge, elle augmente le tir normal et permet de couvrir pratiquement tout l'écran. Comme arme de masse, efficace. Bleue, elle vous munit d'un tir laser très puissant mais qui ne va que dans une direction. Très efficace aussi, surtout pour les fins de tableau. En plus de ça, vous pouvez avoir deux types de missiles: avec la lettre M de puissants missiles qui vont droit devant en faisant de sacrés dégâts. Avec la lettre H, les homing missiles, autrement dit de petits missiles à tête chercheuse qui vont s'abattre droit sur l'ennemi. Si en plus vous avez la chance de récupérer une pastille marquée d'un P, la puissance de vos armes sera poussée au maximum. Dans votre armement de base vous disposez de trois méga-bombes qui comme leur nom l'indique permettent de détruire une bonne partie de l'écran avec une explosion durant plusieurs secondes. Si vous récupérez une pastille B, vous en aurez une de plus. Vous pouvez jouer à deux simultanément et dans ce cas-là, lorque vous vous tirez dessus, vos tirs rebondissent dans tous les sens. Côté ennemis, rien de bien nouveau: des tanks au gros canon laser, de gros vaisseaux statiques ou des jets très rapides (il y a même des espèces d'ailes volantes) et des bateaux, petits et gros ainsi que quelques aéroglisseurs. On n'oublie pas les monstres de fin de tableau, tous gigantesques. Ca va du tank géant au super croiseur en passant par les bases mobiles et autres engins transformables. Votre mission commence par le survol des constructions ennemies, en passant aussi par la mer, et se termine dans l'espace avec l'affrontement du vaisseau-mère. Un grand souci du détail confère à ce jeu un certain réalisme, tout y est soigné, de la présentation où vos chasseurs décollent de leur base, un vaisseau porteur, aux réacteurs de vos engins qui se retournent pour les maintenir en place lors de la déflagration causée par l'explosion d'une base ennemie. De petites animations dans le décor rendent le jeu plus vivant. Regardez dans le premier ta-

bleau les fermiers affolés par ce qui se passe au dessus d'eux - vous qui livrez bataille - essayant vainement de pousser une vache jusqu'à leur ferme. Il y a plein de petits trucs délirants. Le bonus par exemple, c'est un petit dragon bleu très dessin animé qui s'agite dans le décor. 3000 points pour vous s'il est ramassé.

Seibu Kaihatsu est une petite compagnie pas très prolifique mais spécialisée dans le Shoot'em Up et le Beat'em Up. Parmi leurs plus récentes créations on peut compter Dynamite Duke, connu aussi sous le nom de The Double Dynamite. Avec Raiden elle nous montre bien qu'il n'y a pas que Toaplan qui fasse de bons jeux de vaisseaux. Je ne pensais pas pouvoir être autant enthousiasmé un jour par un simple Shoot'em Up, qui plus est pas innovateur. Les faits me donnent tort.



SNOW BROS de Toaplan

Voici Nick et Tom, deux mignons petits bonhommes de neige «frères de glace» que vous allez diriger tout au long des cinquante tableaux qu'ils vont devoir parcourir. Leur seule défense, la neige qu'ils peuvent lancer sur les créatures bizarres qui peuplent ce drôle d'univers. Le premier coup les paralyse à cause du froid. En quelques coups ils sont transformés en boule de neige. Vous pouvez la déplacer et la lancer contre les parois, ce qui a comme effet d'assommer la créature. Mieux encore, lancez-là contre ses semblables, ils disparaîtront en vous laissant un bonus - gâteaux et autres douceurs - ou encore un petit flacon de couleur. Celui-ci, suivant sa couleur, augmentera les possibilités de votre bonhomme de neige. Le rouge permet de vous déplacer plus vite, le bleu augmente la quantité de neige que vous lancez, et donc son effet, et enfin le jaune vous fait tirer plus loin. Ces potions peuvent bien entendu être prises plusieurs fois, ce qui augmente leur effet. Si vous prenez la tête souriante qui apparaît de temps en temps vous pourrez être invulnérable quelque temps. Elle est hélas assez rare. Votre petit personnage réagit très bien et saute de plate-forme en plate-forme en faisant de jolies cabrioles. Vos ennemis sont des espèces de brutes sans cervelle aux formes de monstres vaseux cracheurs de feu ou de petits diables avec une corne qui vous foncent dessus. De grands monstres s'en mêlent aussi, vous envoyant leurs rejetons dessus. Pour vous débarrasser d'eux, il faudra transformer leur descendance en boule de neige et retour à l'envoyeur! Snow Bros fait penser à Bubble Bobble , qui lui aussi était un jeu de plateau fixe. Le style graphique, très cartoon, plaît à tout le monde. Les décors sont beaux et surtout variés. Les conaisseurs remarqueront de temps à autre le mot Sushi dans le décor, avec un poisson à côté. C'est ce fameux plat de poisson cru dont les japonais raffolent. Le jeu à deux, de loin le plus amusant, autorise une vraie collaboration.





Les habitués des salles de jeux me reprocheront de vous parler de ce jeu avec quelque retard, mais je n'y peux rien. C'était ça où le passer sous silence. Or il fait partie des jeux les plus originaux que l'on trouve actuellement, l'oublier aurait été un crime.



Ce jeu de plateau est la deuxième tentative de diversification de Toaplan avec Demon's World. Tentative plus réussie cette fois-ci, Toaplan oublierait-il un peu ses éternels Shoot'em up?

THE COMBATRIBES de Technos

Amateurs de baston, réjouissez-vous! Le grand spécialiste des Beat'em Up qu'est Technos se réveille. Avec Combatribes, les créateurs de Double Dragon I et II transforment encore la guerre des gangs en jeu vidéo. Les trois compères que vous pouvez diriger, Berserker le blond, Bullova le black et Blitz le ricain, s'apprêtent à massacrer les chefs des plus grandes bandes de voyous, toutes à la solde d'un gros fumeur







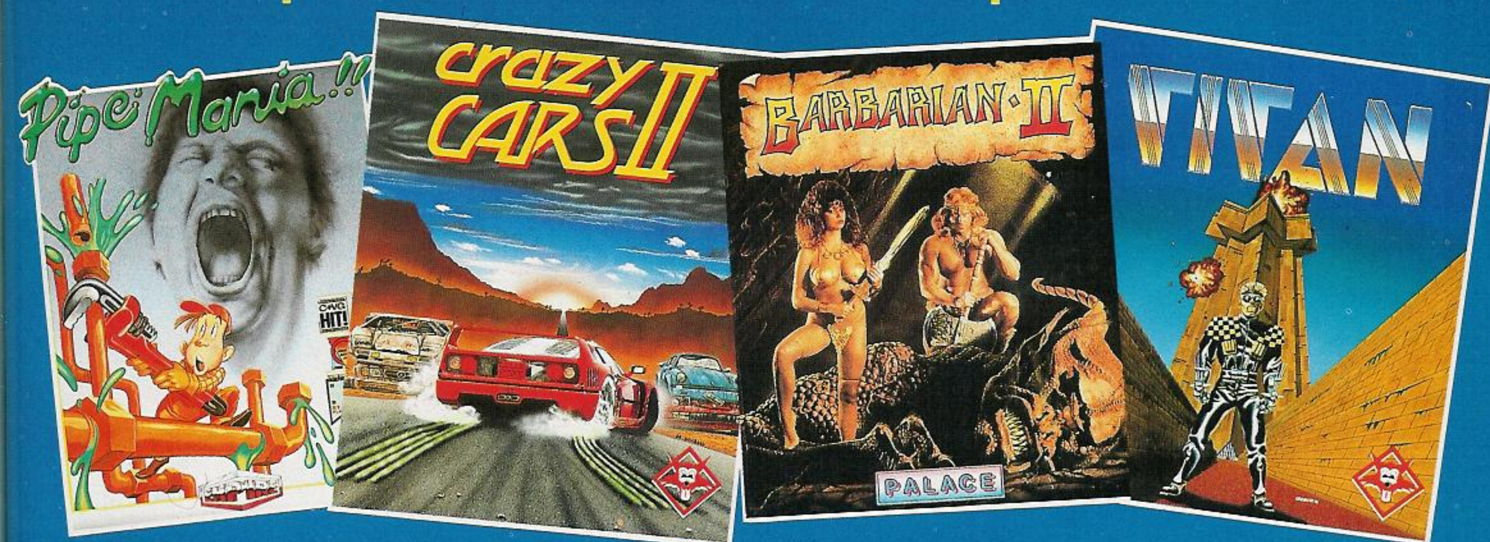
de cigares qui a la main mise sur toute la ville. Six endroits à nettoyer, de la rue en passant par la discothèque, le stade et le building du Caïd. Vos ennemis, tous plus balaises les uns que les autres, vont du punk qui vous saigne avec son poignard au gros qui vous assomme avec sa planche. On n'oublie pas les types à moto, avec une bouteille cassée ou une chaîne et les mécanos chauves avec leur clef à molette. Mais aussi des clowns, des dompteurs et des cracheurs de feu dans la fête foraine. Les plus dangereux sont leurs chefs, du punk fou qui vous frappe avec son maillet au dernier des mohicans avec sa hache de guerre. Si vous arrivez à leur faire lâcher leur arme, tout sera plus facile. Vos trois héros sont les plus costauds de tous, ils peuvent soulever flippers



et motos pour les balancer sur leurs adversaires. D'un coup de poing ils en envoient trois promener. Ils peuvent les soulever puis les faire tourner avant de les balancer sur leurs compères, leur sauter dessus ou leur donner des coups de pieds lorsqu'ils sont à terre pour les achever ou bien encore en prendre deux et leur écraser la tête l'un contre l'autre. Oui, nos héros ne font pas dans la dentelle. Chacun des trois personnages dispose d'une attaque différente, comme foncer sur eux en leur donnant un grand coup de poing ou sauter les pieds en avant. Technos comme souvent dans ses jeux multiplie les clins d'œil et dans la discothèque il y a même des écrans de pub pour ses autres créations (pour Block Out par exemple). Si vous arrivez jusqu'au grand building du Boss, vous aurez affaire à des soldats armés de fusils et à des gardes de la sécu au couteau bien tranchant. Ils vous emmerderont à chaque étage et même dans les ascenseurs. Sur le toit, le mec au cigare s'échappera une fois de plus, en hélicoptère, vous laissant entre les mains d'un général Cyborg. Là, il faut le voir! Bourré d'inventions, cet ennemi est vraiment implacable. De sa poitrine il sort un bazooka. Au bout de ses bras d'acier, des griffes de métal. Et lorsque vous croirez le tenir, il sortira un poignard. Il est très vif, très rapide. Et si vous parvenez à l'envoyer à terre, il se relèvera propulsé par un réacteur dorsal. C'est sûrement le plus dangereux de tous. Malgré son apparente complexité, Combatribes ne l'est pas, bien au contraire: toutes les positions se font avec seulement deux boutons et c'est suivant le contexte que les réactions de votre personnage changent. Le même bouton sert à plusieurs actions suivant la situation. Le jeu, dans la lignée des Double Dragon, à tout pour plaire si ce n'est qu'il est fait de sorte que l'on ne puisse progresser sans remettre de l'argent. Même les très bons joueurs ne pourront le finir en seulement quelques parties. Dommage.

PC.POWER

Une compilation HAUTE TENSION pour votre PC/PS.



Une sélection de jeux dont vous ne pourrez plus vous passer!

PIPE MANIA est un jeu d'arcade d'une grande ingéniosité, simple et génial. Avec PIPE MANIA, vos réflexes sont mis à l'épreuve mais vous devez développer une stratégie.
Un faux mouvement, une simple hésitation et vous serez noyé dans un océan de liquide gluant ...
- PIPE MANIA est un jeu d'arcade "si captivant que celui qui y touche ne peu plus s'en passer" C & VG du 02/89.

- TILT : "Programme génial... un must" Note : 19/20
- Génération 4 : "Pas besoin d'être compliqué pour être GENIAL !"

Le F.B.I. vous confie une mission délicate: démanteler un réseau de flics ripoux impliqués dans un trafic de voitures volées. A bord de la mythique F40 de FERRARI, vous partez à travers 4 états des U.S.A. à la poursuite des renégats. Tête-à-queue, course-poursuite et barrages policiers font de ce jeu un MUST!
ATTENTION!!! Cette course folle en 3D pourrait vous être fatale...

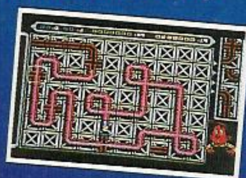
- PARCOURS ROUTIER VERITABLE.
- CONDUITE HYPER-REALISTE.

Retrouvez le célèbre barbare et la Princesse Mariana dans cette aventure/ arcade héroïque. Après avoir juré vengeance, vous partez affronter le sorcier Drax dans son domaine préhistorique. Mais la route sera longue, dangereuse et... parsemée de monstres terrifiants: Larves Géantes, Gnomes de Cave, Bêtes Sauriennes.

- PLUS DE 20 CATEGORIES DE MONSTRES SUR 4 NIVEAUX.
- DIFFERENTES ARMES ET OBJETS MAGIQUES.

Plus la peine de présenter TITAN... Retrouvez ,dans sa version intégrale, le plus fantastique casse-briques jamais créé !
La rapidité du scrolling, la qualité des graphismes et la variété de ses niveaux en ont fait une référence. Plus qu'un casse-briques, TITAN est un jeu où vous devrez faire preuve d'ingéniosité.
Commencez à y jouer... vous ne pourrez plus vous arrêter !!!

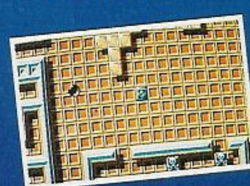
- 80 TABLEAUX - 1er JEU AU MONDE SUR C.D.I.
- PRIX DE L'INNOVATION TECHNOLOGIQUE (USA).











HIGH QUALITY GAMES



18 Ter Avenue de Versailles, 93200-GAGNY. TEL : (1) 43.32.10.92

arcades

DARK SEAL de Data East



Ne croyez pas que les jeux de rôle soient réservés aux micros. Depuis peu au Japon ce type de jeu dans une version basée sur l'action remporte un vif succès dans les Arcades. Cadash en était le seul témoin en France jusqu'à maintenant. Dark Seal, connu aussi sous le nom de The Gate Of Doom, vous emmène dans les contrées mythiques du royaume d'Etrulia au secours d'un peuple sous l'emprise du mal. Selon la légende, lorsque la porte de l'enfer s'ouvrira, toutes les créatures de l'autre monde envahiront le royaume et seul quatre héros venus des quatre coins du monde pourront combattre les créatures maudites et refermer la porte de l'enfer pour toujours. Deux joueurs peuvent participer à l'aventure et s'entraider pour anéantir le mal sous toutes ses incarnations. Vous avez le choix entre quatre personnages: le chevalier Carl F. Graystone est armé d'une massue reliée à une chaîne qu'il peut faire tourner et lancer sur ses ennemis (ça s'appelle une masse d'armes dans le dico. Le dico c'est



Michel, le redac' chef. Je sens que je vais pas couper à une NDLR avec ça). C'est son arme qui va le plus loin. La magicienne Freya Edirne peut faire surgir le feu devant elle. Son arme est la plus puissante. Le barde Riger Hawk dispose d'une longue lance pointue qui lui permet de frapper à distance. Le poison n'a aucun effet sur lui. Enfin, le ninja Kirikaze peut lancer trois shurikens. C'est le plus agile et le plus rapide. Comme dans tout bon jeu de rôle qui se respecte, plus on abat d'ennemis plus le niveau d'expérience augmente. Quand il atteint son paroxysme, vous pouvez choisir dans le livre magique un sort qui vous transforme pendant quelques secondes en quelque chose de plus ou moins puissant, comme une boule de feu crachant du feu, un nuage lançant des éclairs, un cyclone, un rocher, une boule d'acier qui joue aux quilles avec les ennemis, un soleil, en tête de Medusa (la déesse avec des serpents en guise de cheveux), en eau, en plante qui balance



du pollen paralysant, ou bien en souris. Mais si vous choisissez le point d'interrogation, vous pouvez avoir de la chance et vous transformer en demi-dieu ou bien en cochon inoffensif ou autre créature faible. De châteaux en muraille en passant par les glaces éternelles et le centre de la terre où la lave est en fusion, votre quête est loin d'être accomplie. Surtout que pour survivre avec les morts-vivants, les zombis, les prédateurs volants, les squelettes, les scorpions bleus (leur piqûre est mortelle sans anti-poison), les oiseaux à tête humaine armés d'un poignard sans oublier les gros dragons volants ou rampants cracheurs de feu (avec souvent en plus un dard sur la queue) et les autres créatures tentaculaires ou les monstres cyclopes, il vous en faudra de l'énergie. Et il y a les vicieux, ceux dissimulés à vos côtés comme les têtes emmurées qui vous projettent leur dard. Il ne faut pas non plus s'attarder, sous peine d'être pétrifié. Musique d'ambiance, torches sur les murs; tout est mis en œuvre pour rendre l'ambiance mythique d'une telle contrée.

La réalisation n'est pas exceptionnelle et les graphismes sont moyens dans certains tableaux. Data East utilise toujours la même résolution dans ses jeux, mais elle n'est pas toujours suffisante surtout dans le cas d'un jeu vu en perspective qui aurait nécessité des graphismes plus fins et détaillés, au moins pour les petits personnages. Ce n'est pas un mauvais jeu, il est juste moyen.

"LA COMPILACTION"

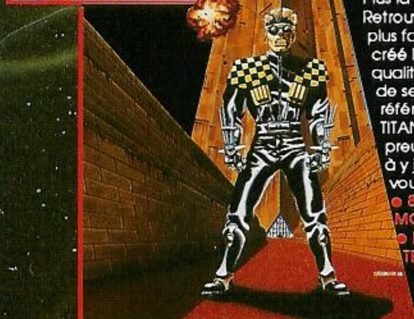
TITUS *Action*



La COMPIL 16 Bits 100% Arcade



TITAN

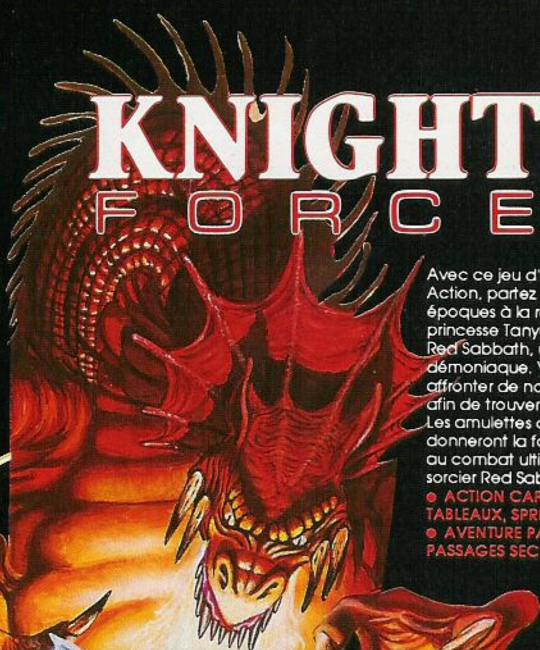


Plus la peine de présenter TITAN... Retrouvez, dans sa version intégrale, le plus fantastique casse-briques jamais créé La rapidité du scrolling, la qualité des graphismes et la variété de ses niveaux en ont fait une référence. Plus qu'un casse-briques, TITAN est un jeu où vous devrez faire preuve d'ingéniosité. Commencez à y jouer... vous ne pourrez plus vous arrêter !!!

- 80 TABLEAUX - 1er JEU AU MONDE SUR C.D.I.
- PRIX DE L'INNOVATION TECHNOLOGIQUE (USA).

KNIGHT FORCE





Avec ce jeu d'Aventure/ Action, partez au fil des époques à la recherche de la princesse Tanya retenue par Red Sabbath, un sorcier démoniaque. Vous devrez affronter de nombreux ennemis afin de trouver des amulettes. Les amulettes collectées vous donneront la force nécessaire au combat ultime contre le sorcier Red Sabbath.

- ACTION CAPTIVANTE: 25 TABLEAUX, SPRITES ENORMES.
- AVENTURE PASSIONANTE: PASSAGES SECRETS, PIEGES.



AMIGA
ATARI ST
PC/PS

crazy CARS II



Le F.B.I. vous confie une mission délicate: démanteler un réseau de flics ripoux impliqués dans un trafic de voitures volées. A bord de la mythique F40 de FERRARI, vous partez à travers 4 états des U.S.A. à la poursuite des renégats. Tête-à-queue, course-poursuite et barrages policiers font de ce jeu un MUST! ATTENTION!!! Cette course folle en 3D pourrait vous être fatale...

- PARCOURS ROUTIER VERITABLE.
- CONDUITE HYPER-REALISTE.

FIRE AND FORGET



3D, Vitesse, Action, Reflexes... 100% Arcade. Votre joystick n'a qu'à bien se tenir! Aux commandes du Thunder Master, vous devez rétablir la paix dans un univers en danger. Vous devez combattre différents ennemis qui s'acharnent sur vous: mines, bunkers, tanks et hélicoptères. Serez-vous le plus fort ou bien laisserez-vous la Terre entrer dans l'ère nucléaire ?

- MEILLEUR JEU D'ARCADE DE L'ANNEE (Commodore Magazine,USA).
- 18 ETAPES SUR 3 NIVEAUX.





28 Ter Avenue de Versailles
93220 GAGNY. Tel.: (1) 43 32 10 92

arcades

US.AAF MUSTANG de UPL



Est-ce la suite de P-47 Freedom Fighters? United States-Allied Air Forces Mustang pourrait facilement l'être tant il lui ressemble. Mais voilà, P-47 a été crée par Jaleco en 1987 et c'est UPL qui nous sort Mustang quelque trois ans plus tard. Si c'est pas du repompage, ça! Vous prenez place dans vos avions à moteur - on peut jouer à deux simultanément - et en avant. En pleine seconde guerre mondiale, vous, valeureux pilotes, devrez affronter les forces ennemies afin de libérer vos pays. Encore une fois les Japonais ont fait un lapsus: le jeu est japonais mais vous dirigez des chasseurs US qui abattent sans pitié les escadrilles marquées d'un point rouge... Ainsi que celles à la croix gammée heureusement. D'un seul bouton vos mitraillettes vrombissent et vos soutes s'ouvrent laissant tomber une pluie de bombes. Du second bouton vous actionnez votre arme suprême, à peine finalisée par vos services secrets: un nouveau canon qui lance de grosses boules d'énergie hyper-dévastatrices. Evidemment l'armement dont vous disposez n'est pas très crédible par rapport à l'époque, mais bon, on ne peut pas tout avoir. Quand à votre armement de base, sa puissance peut être multipliée par trois. Ainsi vous larguerez trois bombes et vous tirerez dans trois directions. A puissance maximale, vous n'avez pas le temps de voir vos ennemis; ils sont détruits dès qu'ils apparaissent. C'est même trop facile, jusqu'à ce qu'une balle perdue vous atteigne... Durant vos missions vous survolerez des paysages variés tels que les forêts montagneuses en détruisant allégrement toutes les installations au sol, des tentes aux lance-missiles en passant par les trains ou les canons mobiles. Au dessus de la mer, quelques torpilles gentiment lancées par un sous-marin iront à votre encontre. Les vedettes passeront, suivies de quelques avions. Plus loin, le désert. Ce sera les kamikazes qui vous fonceront dessus, aidés de quelques bombardiers. Pour les fins de tableau, que du gros calibre, que ce soit sous-marins ou avions-cargos. Mais vous êtes touché, votre avion prend feu et s'écrase en flammes. Quel spectacle! Tout dans ce jeu est parfaitement réalisé, que ce soit les explosions, superbes, ou leur bruit, sans doute digitalisé. Les décors sont très beaux et surtout variés. Mais le plus époustouflant c'est le scrolling, sur six plans superposés, qui donne une impression réelle de vitesse. Si du côté technique il ne souffre d'aucun défaut, on ne peut pas en dire autant de son intérêt. Rien de nouveau, rien de particulièrement intéressant. Du déjà vu donc, mais très beau. Qu'attend donc UPL pour nous ressortir un de ces jeux qui comme Mutant Night ou Atomic Robo-Kid savent mêler plusieurs genres? Là c'est du conformisme.





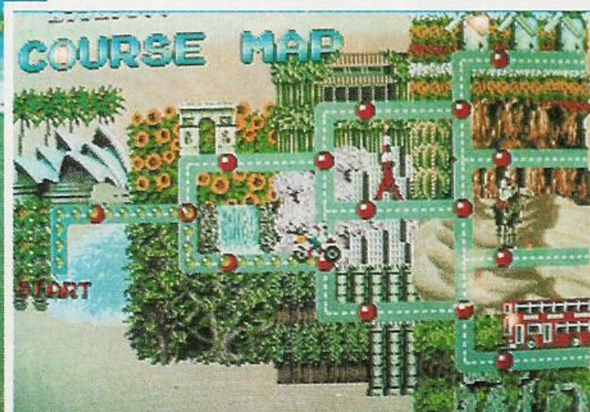
RACING HERO de SEGA





La simulation de moto signée SEGA est arrivée! Le grand spécialiste de la fausse 3D nous sort l'ultime simulation, celle qui décoiffe plus que WGP mais sans utiliser de subterfuges (à savoir des souffleurs des deux côtés du volant) comme son concurrent. SEGA est toujours le roi de la simulation et il nous le prouve cette fois encore avec ce jeu encore mieux que son dernier rejeton Super Hang-On. Comme c'est désormais classique chez cette marque, vous pouvez choisir à chaque fin de parcours entre plusieurs routes bien différentes qui mènent toutes à la fin de la course. Le but est simple, arriver au volant de votre moto surpuissante à la fin de chaque parcours dans les temps. Cela paraît aisé, mais c'est faux puisque ce n'est pas une vraie course que vous disputez et que donc vous traversez différentes villes, toutes encombrées de voitures, de motos et de poids lourds. Va y avoir du sport pour les éviter! Les décors de rêve vont des plages ornées de palmiers aux cascades les plus grandioses pour finir dans le désert. Les graphismes sont excellents, comme souvent chez SEGA, et la maniabilité parfaite puisque votre moto réagit au quart de tour restituant les sensations d'une vraie. De plus chaque parcours dispose d'une musique différente. Pour tous les fous de vitesse, c'est LA simulation. Le jeu est disponible en version debout ou cockpit hydraulique.





L'avis de la rédaction sur la rubrique d'Elbaz...

Seb: Encore un cri déchirant poussé dans ces quelques pages, et avec quelle émotion, par le sieur Elbaz. J'avoue avoir pleuré à chaudes larmes, surtout au moment du "je sens que je ne vais pas échapper à un NDLR avec ça". Je vous en prie, répondez à ses attentes, regardez ces yeux remplis de larmes, prenez ces deux petites mains tendues. Si vous pouvez prendre le reste avec, ça nous arrangerait beaucoup. Merci.

Michel: j'ai ri tout du long.

Kaaa: j'ai pas tout compris, mais rien qu'à voir la tête de Michel qui s'épongeait les kleenex avec des yeux, la rubrique d'Elbaz (prononcez Elbââââââzzz) doit avoir atteint des sommets ce mois-ci. Elbaz, prêt pour le numéro 12). Houla...

Destroy: que pensez-vous de la reproduction des limaces au tibet? Voilà un sujet intéressant.

Eric: je ne conçois pas vraiment que l'affaire Elbaz mérite autant d'interrogations et par là même je me casse.

Janjac: bon, il est trois mille heures du mat' et j'ai encore 488 pages à monter. C'est pas que j'aime pas causer d'Elbaz (tiens, une baffe en passant, ça lui apprendra à me donner des ordres sur sa mise en pages), mais y'a tu taf et le patron, y va encore m'enchaîner à Destroy. Haine...

MicroStyle

LA COMPETITION EST TERMINEE, VOICI LE VAINQUEUR

**Andreas Brehme est la vedette de la Coupe du Monde, en juillet 1990.
MicroStyle va présenter le vainqueur, en automne 1990.**



Italia 90, Italie 1990, Coupe du Monde de Football 1990. Une année mémorable. Le plus grand jeu au monde, sur votre petit écran pendant un mois. Maintenant il est temps de sortir de la foule et de se précipiter sur le terrain - où a lieu l'action réelle.


Actual screen shot



Emparez-vous de la balle, pendant votre première mi-temps et faites une passe parfaite loin à l'ailier. Alors qu'il passe la balle à l'arrière vous courez jusqu'au milieu du terrain, hurlant de renvoyer la balle. La balle traverse, bien haut au-dessus de la défense, tandis que vous vous dégourdissez les jambes jusqu'à la limite de leurs possibilités. Un bond et vous avez fait voler la balle avec votre pied alors que le goal surgit devant vous, faisant siffler la balle en l'envoyant vers le coin supérieur...

Le Challenge International de Football est présenté sous l'optique du joueur au niveau du terrain, vous fournissant une action rapide en trois dimensions que vous pouvez contrôler à votre guise.

- Jouez en tant que joueur avide de buts, milieu de terrain ou défenseur à toute épreuve, se délectant des passes des équipes assistées par des ordinateurs intelligents.

- Dictez le schéma du jeu, en utilisant à la perfection l'équipe et contrôlant les onze hommes.

- Faites attention aux mouvenents compliqués des remises en jeu, corners et coups francs.

- Jouez en finale de la Coupe du Monde ou en tant que membre d'un des seize clubs de pointe dans le monde enter. Le football international est joué comme dans la réalité.

Challenge International de Football. Il fera crier Gascolgne de joie, excitera Maradonna et fera s'arracher les cheveux à, Hullt.

BIENTOT DISPONIBLE POUR VOTRE COMMODORE AMIGA, ATARI ST ET IBM COMPATIBLES DANS TOUS LES BONS

LE CHALLENGE INTERNATIONAL DE FOOTBALL DE MICROSTYLE - UN JEU DE BALLON TOUT A FAIT DIFFERENT!